

czytasz ■ rozumiesz ■ grasz

92
strony!

Komputer

cena 7,90 zł
(w tym 7% VAT)

GRY

www.ksgry.pl

11/2003

TESTY



Rycerze Nowej Republiki

Akcja **Star Wars: Jedi Academy**

Akcja **Gorky Zero**

Przygoda **Salammbô**

Strategia **Airlines 2**

MINITESTY

Worms 3D, Republic: The Revolution
Homeworld 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, Call of Duty

SCIĄGAWKI



Likwidator w fabryce

Akcja **Gorky Zero**

Przygoda **Jak rozpętałem
II wojnę światową**

Akcja **TRON 2.0**

TAJNE KODY

Gorky Zero: Fabryka niewolników
Frontline Attack: War Over Europe, TRON 2.0

RYNEK



Nokia N-Gage
Czy lepsza niż
GameBoy Advance?



Komputer
GRY
11/2003

DWIE PEŁNE WERSJE PO POLSKU

PC CD-ROM

Frontline Attack War Over Europe

Strategiczna

Spin Off

Logiczna



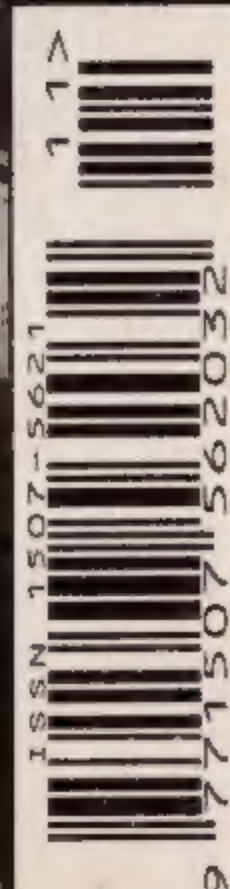
HIT!

Bezwzględny test
i wystrzałowy poradnik

Piraci z Karaibów

Kurs na
przebój

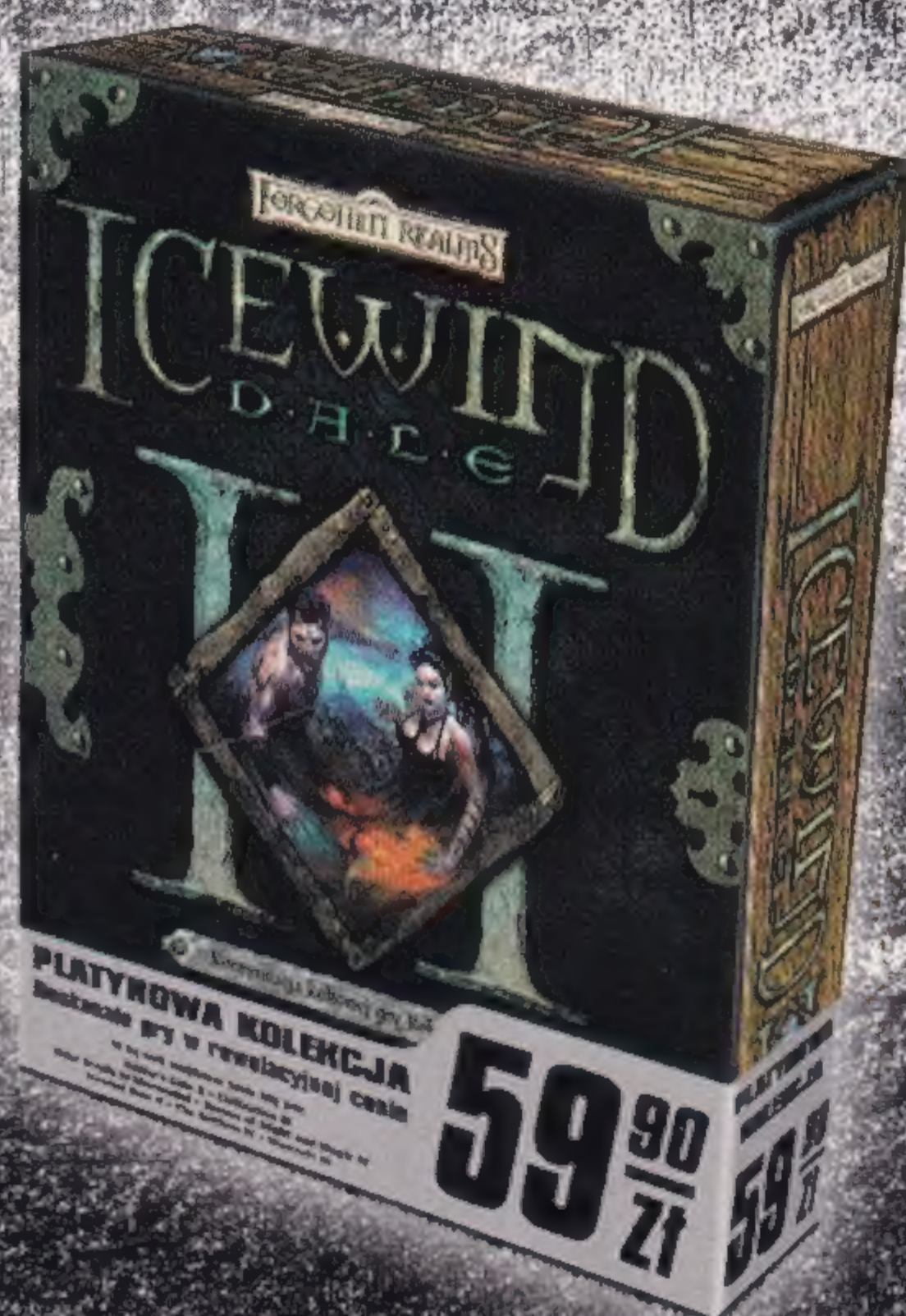
nr indeksu 353957



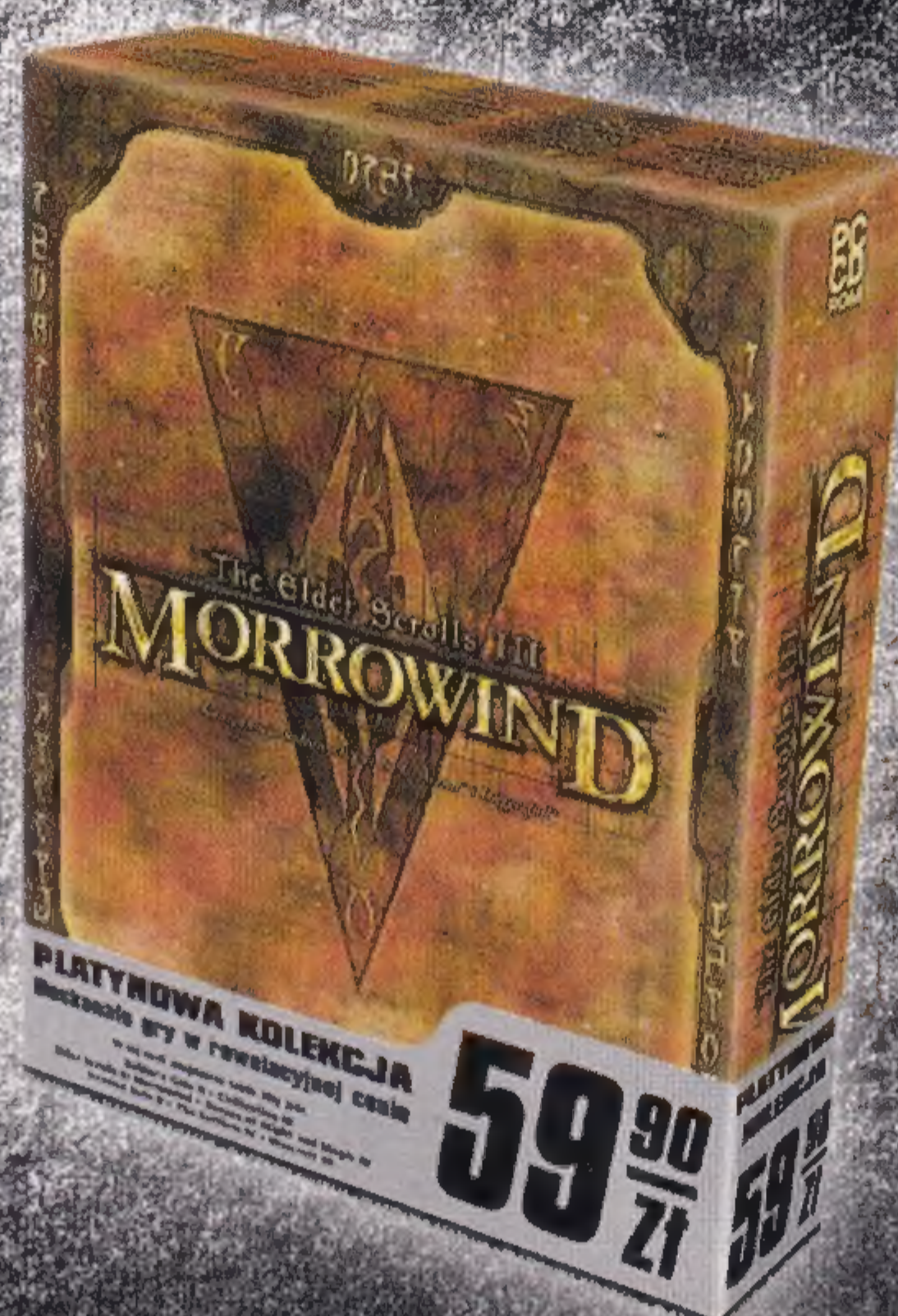
CD PROJEKT PLATYNOWA KOLEKCJA

PLATYNOWA KOLEKCJA TO SERIA GIER, W KTÓREJ PREZENTUJEMY NAJWIĘKSZE HITY, CIESZĄCE SIĘ WIELKĄ POPULARNOŚCIĄ. GRY, KTÓRYCH DOTYCHCZASOWA SPRZEDAŻ PRZEKROCZYŁA 10 000 EGZEMPLARZY! WSZYSTKIE W PROFESJONALNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ PRZYGOTOWANEJ PRZEZ ZESPÓŁ CD PROJEKT. NADSZEDŁ CZAS, ABY UZUPEŁNIĆ SWOJE ZBIORY O PLATYNOWĄ KOLEKCJĘ CD PROJEKT!

W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA



Icwind Dale II



Elder Scrolls III
Morrowind

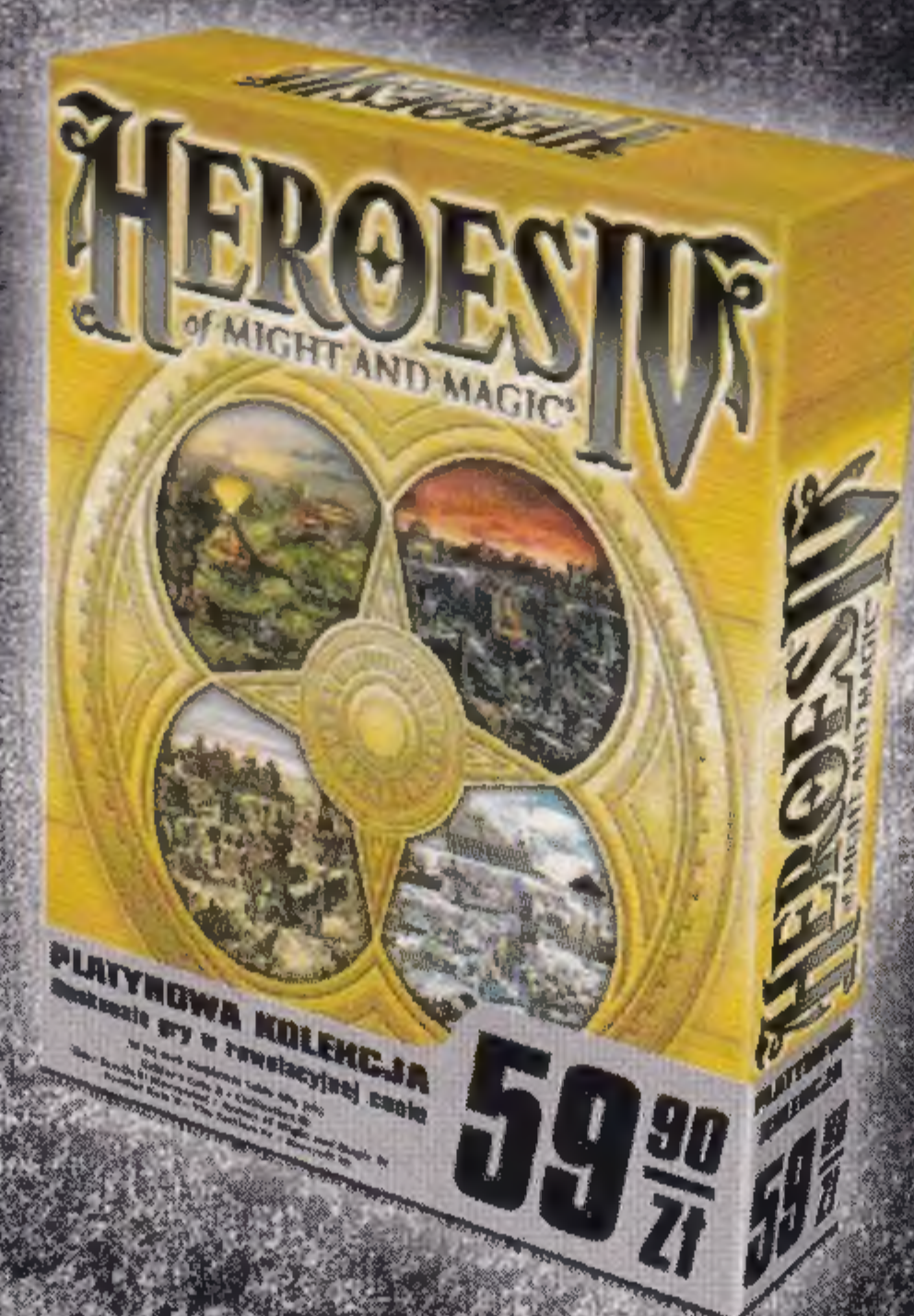


Settlers IV

JUŻ W SPRZEDAŻY



Baldur's Gate II
+ Tron Bhaala



Heroes
of Might & Magic IV



Civilization III

CD PROJEKT ZŁOTE EDYCJE

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z LAT 2002 I 2003. TAKIE GRY JAK WARCRAFT III, NEVERWINTER NIGHTS, CZY THE ELDER SCROLLS III MORROWIND, TO PRAWDZIWE LEGENDY, TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, W CENIE 99,90 ZŁ. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O KULTOWE GRY ZE ZŁOTEJ EDYCJI!!

Złota Edycja Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind to jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów. Należała do wielkiej trójcy RPG firmy CD Projekt.

Teraz w Złotej edycji dostępna wraz z pierwszym oficjalnym dodatkiem *The Elder Scrolls III: Tribunal*, który zapewnia wiele godzin dodatkowej zabawy w atrakcyjnej cenie 99,90 zł!

Już w
sprzedaży



3 CD

W
sprzedaży
od
13 listopada



3 CD

Złota Edycja Warcraft III

Warcraft III - jest jedną z najpopularniejszych i najbardziej kultowych gier strategicznych na świecie.

Dzięki Złotej Edycji będziesz mógł wzbogacić swoją kolekcję o *Warcraft III* oraz fenomenalny dodatek *Warcraft III: Frozen Throne* za jedyne 99,90 zł!

W
sprzedaży
od
13 listopada



6 CD

Złota Edycja Neverwinter Nights

Neverwinter Nights - rewelacyjna gra RPG, stworzona przez firmę, która wcześniej opracowała *Baldur's Gate II*.

W Złotej Edycji znajdziesz wersję podstawową *Neverwinter Nights* oraz oficjalny dodatek *Shadows of Undrentide*. To wszystko za jedyne 99,90 zł!

NIE ODERWIESZ SIĘ
OD KOMPA! :-)



NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH POWRACA!

Nowa eXtra Klasyka
dostępna jest już w sklepach z grami w całej Polsce!
Na to właśnie czekałeś! Teraz legendarne tytuły takie,
jak: Planescape Torment, Fallout Tactics, Sea Dogs,
Robin Hood, czy Worms World Party możesz wreszcie
kupić w naprawdę niewiarygodnie niskiej cenie!

Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory
o Nową eXtra Klasykę!



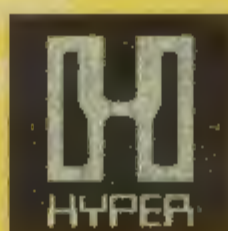
KUP TERAZ I WYGRAJ NIESAMOWITE NAGRODY!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki”!
Nagroda główna: **KOMPUTEROWY ZESTAW MARZEŃ PLUS
WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!**
Dodatkowo do wygrania: 9 x ROK GRANIA ZA DARMO,
2 komputery, 3 płyty główne, 4 monitory,
27 akcesoriów oraz 500 doskonałych gier!
A ponadto nieograniczona ilość
nagród gwarantowanych dla każdego!

Szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka
oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxx

Teraz każda gra
kosztuje tylko
19.99 zł

CDPROJEKT



NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY



Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

JUŻ W SPRZEDAŻY W CAŁEJ POLSCE!

DŹWIĘKOWA BROŃ LARŹY

Sound BLASTER Audigy²

Karta Sound Blaster® Audigy™ i głośniki Creative otoczą cię dźwiękiem tak czystym i precyzyjnym, że zaniknie granica między rzeczywistością a grą. Chcesz poczuć te emocje – pozwól, aby gra stała się rzeczywistością.

Nieźrównany realizm dźwięku
ADVANCED HD sprawi,
że stanie się Twoim
światem. Przygotuj
się i skompletuj
uzbrojenie
– najlepszą
dostępną broń
dźwiękową.

TOMB
RAIDER
the angel of darkness

SOUNDS BEST ON



EIDOS
INTERACTIVE

Wybrana przez producentów gier. Uwielbiana przez graczy.

Aby dowiedzieć się więcej o tych najwyższej jakości produktach audio, odwiedź stronę

www.europe.creative.com/tombraider

CREATIVE LABS Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel: (022) 853 02 66, fax: (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Linia pomocy technicznej: 00 800 121 12 14, Pomoc techniczna: support@europe.creative.com, Website: <http://pl.europe.creative.com>

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A., tel.: (071) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (022) 676 09 00, Action Sp. z o.o., tel.: (022) 332 16 00;

CREATIVE

OD REDAKCJI



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Komórki robią się coraz bardziej uniwersalne. Osobisty elektroniczny anioł stróż, który pamięta za nas wszystkie ważne szczegóły, prędzej pojawi się u nas w kieszeni (albo na ręku, bo miniaturyzacja trwa) niż w domu. Krokiem w tę stronę jest Nokia N-Gage, komórka nie tylko do grania, o której piszemy na stronie 78.

Na płycie **GIER** umieściliśmy pełną wersję przebojowej strategii Frontline Attack, która jeszcze niedawno sprzedawana była po 79 złotych. By wydać tę dwupłytkową grę na jednym CD, musieliśmy przenieść umieszczone w niej sekwencje filmowe do przyszłego wydania **GIER**. Można je też ściągnąć z naszej strony www.ksgr.pl – po uruchomieniu automatycznie doinstalują się do gry.

Często w Waszych listach pada pytanie, czemu pod naszymi testami gier nie są podpisani ich autorzy. Wynika to z założeń naszego pisma: wszystkie artykuły to dzieło wspólne firmowanej marką i wieloletnim doświadczeniem redakcji **GIER**. Ponieważ jednak jesteśmy dumni z kompetencji osób, które dla nas piszą, poczynając od tego numeru pod każdą tabelką testową drukujemy personalia autora, a także jego zdjęcie i ujęte w kilka zdań osobiste wrażenia z kontaktu z grą.

Życzymy przyjemnej lektury!

AKTUALNOŚCI

Doniesienia z kraju i ze świata	8
Nowe gry i akcesoria	8
Wzloty i upadki	12
Zapowiedzi polskich wydawców gier	13
Rynkowe premiery i wznowienia we wrześniu	13

MINITESTY

Worms 3D zręcznościowo-strategiczna	16
Tony Hawk's Pro Skater 4 zręcznościowa	17
Empires: Dawn of the Modern World strategiczna	18
Etherlords II strategiczna	18
Pro Beach Soccer zręcznościowa	19
Homeworld 2 strategiczna	20
C&C Generals – Zero Hour strategiczna	20
Republic: The Revolution strategiczna	20
Call of Duty zręcznościowa	22
Aquanox 2 zręcznościowa	22
Medal of Honor: Breakthrough zręcznościowa	24
Chicago 1930 strategiczna	24

TESTY GIER

Piraci z Karaibów zręcznościowa	26
Gorky Zero: Fabryka niewolników zręcznościowa	32
Airlines 2 strategiczna	36
Salambo przygodowa	38
TRON 2.0 zręcznościowa	40
Jak rozpętałem II wojnę światową fabularna	42
Star Wars: Jedi Academy zręcznościowa	44
Tanie granie – test dwóch tanich gier	46

ŚCIĄGAWKI

Frontline Attack: War Over Europe strategiczna	
(pełna wersja gry na płycie CD)	48
Spin Off logiczna	
(pełna wersja gry na płycie CD)	54
Piraci z Karaibów zręcznościowa	56
Gorky Zero fabularna	62
Jak rozpętałem II wojnę światową fabularna	68
TRON 2.0 zręcznościowa	72
Tajne kody do trzech popularnych gier	76

RYNEK

Do grania czy do gadania? Porównujemy dwie kieszonkowe konsole: Nokii N-Gage i GameBoya Advance SP firmy Nintendo	78
Komputer dla gracza	82
Nowości i atrakcyjne oferty sprzedawców gier	86
Zwycięzcy testów GIER	86
Ciekawe strony w internecie	86
Najlepsze gry w najniższych cenach	87
Najniższe ceny wybranych gier zręcznościowych	87
Praktyczne kontakty	87

OD REDAKCJI

Formularz prenumeraty	84
Redakcja odpowiada	88
Na pomoc! Pulpit w Windows 2000	88
Leksykon – wyjaśnienie trudniejszych pojęć	90
W następnym numerze	90

PŁYTA CD-ROM

PEŁNE WERSJE

Frontline Attack War Over Europe

Strategia



Bierzemy udział w trzech kampaniach drugiej wojny światowej, dowodząc wojskami alianckimi, radzieckimi i niemieckimi. Atakujemy przeciwnika i przygotowujemy swoje pozycje obronne przed spodziewanymi kontratakami. By zapewnić sobie zaopatrzenie, zdobywamy kopalnie i fabryki i rozbudowujemy bazy, gdzie szkolimy nowe jednostki.

Wymagania sprzętowe: PII 450, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, 760 MB na dysku twardym

Logiczna

Spin Off



Gładko tocząca się gra logiczna, w której prowadzimy kulkę przez trójwymiarowe labirynty. Po drodze trafiamy na różne przeszkody i zbieramy premie, które zmieniają własności kulki. Jedne na przykład otwierają zamknięte drzwi, inne zmniejszają kulkę, dzięki czemu wciskamy ją w niedostępne wcześniej korytarze.

Wymagania sprzętowe: P 166, 32 MB RAM, akcelerator 3D, 35 MB na dysku twardym

GRY EXTRA

Numer 2/2003 o strategiach czasu rzeczywistego ponownie trafił do sprzedaży. Pełne polskie wersje: Lords of the Realm II i World War III.



DONIESIENIA

Spektakularna kłapa filmu Tomb Raider

Kołyaska życia, druga część przygód Lary Croft z Angeli-
ną Jolie w roli głównej okaza-
ła się finansową kłapą. Film
zarobił w USA niecałe 63 mi-
liony dolarów, nie zwracając
producentom nawet połowy
poniesionych kosztów. Trze-
cia część filmu prawdopo-
dobnie nie powstanie.

Naszym zdaniem: Choć gra
Tomb Raider: The Angel of
Darkness mimo niepocholeb-
nych recenzji sprzedaje się
nieźle, zła sława serii zaszkod-
ziła wynikom produktów
związanych z grą. Niewyłu-
czone, że wpłynie to nega-
tywnie na decyzję o produk-
cji nowej gry z Larą Croft.

Przesunięta Syberia 2

Autorzy wspaniałej przygo-
dówki Syberia z firmy Micro-
ids ogłosili przesunięcie pre-
miery drugiej części gry na
początek przyszłego roku.
Twórcy twierdzą, że Syber-
ia 2 nie była gotowa, by tra-
fić do sklepów jesienią.

Naszym zdaniem: To dobra,
odważna decyzja. Wydawca
powstrzymał się od pokusy
szybkiego opublikowania
niedopracowanej drugiej
części przed świętami Boże-
go Narodzenia. Dzięki temu
będziemy mieli grę wpraw-
dzie nieco później, ale za to
dopieszczoną tak, jak to so-
bie marzyli autorzy.

Walka o Call of Duty

Demo świetnie zapowiada-
jącej się gry zręcznościowej
Call of Duty miało pierwot-
nie pojawić się tylko w płat-
nym serwisie FilePlanet. Jed-
nak inne zagraniczne serwi-
sy o grach postanowiły zmu-
sić wydawcę gry do odstą-
pienia od tej decyzji i poin-
formowały, że nie będą zain-
teresowane zamieszczeniem
dema, nawet gdy wygaśnie
wyłączność FilePlanet. Acti-
vision skapitulowało, a demo
pojawiało się wszędzie.

Naszym zdaniem: Udostę-
pnianie dema tylko płatnym
serwisom to zły pomysł. Acti-
vision zapomniało, że wersja
demonstracyjna gry ma słu-
żyć zareklamowaniu produk-
tu, a nie bezpośredniemu za-
rabianiu pieniędzy. Akcja ser-
wisów pokazuje, jak silny
może być wpływ zjednoczo-
nego społeczeństwa interneto-
wego na wydawców gier.



Właściwą postawę podczas najazdu korygujemy dzięki wskaźnikowi
pojawiającemu się w prawym dolnym rogu

Skoki narciarskie 2004

Gra zręcznościowa | Jeszcze
przed końcem roku w sklepach
pojawi się kolejna wersja popu-
larnej gry sportowej Skoki nar-
ciarskie, w której pójdziemy
w ślady naszego bohatera na-
rodowego Adama Małysza.

Autorzy z firmy L'Art wysłu-
chali sugestii graczy, dzięki cze-
mu zagramy w grę znacznie
różniącą się od poprzedniej.
Przed wszystkim zanim odda-
my pierwszy skok, przejdziemy
szczegółowe szkolenie, dzięki
któremu dokładnie poznamy

nową mechanikę gry i sposób
oddawania udanych skoków.

Dobre przygotowanie tech-
niczne bardzo nam się przyda,
ponieważ w rozwiniętym w no-
wej wersji trybie realistycznym
zostanie wprowadzony znacz-
nie bardziej zaawansowany
model fizyczny. Tym razem pa-
nowanie nad skoczkiem pod-
czas lotu będzie tylko jednym
z trudnych elementów skoku.
Uwzględnimy także nachylenie
zawodnika podczas najazdu na
próg, a także, co jest zupełną

Latać każdy może, trochę
lepiej lub trochę gorzej

nowością, postaramy
się utrzymać równowagę już po
wylądowaniu na zeskoku.

Twórcy pomyśleli też o miło-
śnikach gry wieloosobowej. Jeśli
zechcemy, rozegramy w dziesięć
osób cały sezon narciarski. Złożą
się na niego nie tylko standardo-
we zawody Pucharu Świata, ale
również Turniej Czterech Skocz-
ni, mistrzostwa w lotach narciar-
skich i mistrzostwa świata. Na

potrzeby no-
wej edycji Skoków narciar-
skich stworzono od nowa mo-
dele wszystkich skoczni i zawod-
ników, dzięki temu gra będzie
wyglądała znacznie lepiej niż
jakakolwiek poprzednia część.

→ **Termin:** grudzień 2003 r.
Informacje: www.dobragra.pl,
tel (022) 608 43 33



Nierówny lot
zmniejszy długość
skoku, ale także
utrudni utrzymanie
równowagi
podczas lądowania.
Początkujący
pograją w trybie
zręcznościowym,
w którym skakanie
jest łatwiejsze

Lord of the Rings
The Return of the King

Gra zręcznościowa | Znakomi-
ta pierwsza część tej gry trafiła
tylko na konsole. Teraz my też
przeżyjemy najciekawsze starcia
z Władcy pierścieni. Weźmiemy
udział w drugiej części bitwy,
którą pamiętamy z Dwóch wież,
przejdziemy Ścieżkę Umarłych,
obronimy Minas Tirith, stoczmy
walkę z siłami Saurona na po-
lach Pelennoru i dotrzemy aż do
ogni Orodruiny.

Poprowadzimy jedną z dzie-
więciu postaci, z których trzy są
na razie utajnione, a dostęp do
nich otworzy się po ukończeniu
gry. Fabuła została podzielona
na trzy ścieżki, którymi podąża-
ją różni członkowie Drużyny
pierścienia – Gandalf, Aragorn,
Legolas i Gimli oraz Sam i Fro-
do. Dzięki temu grę skończymy
trzy razy, za każdym razem śle-
dząc inny fragment historii.

Bohaterowie będą walczyć
wręcz, ale wykorzystają też ka-
tapulty i zepchną potężne ka-
mienię na głowy atakujących.
Przeciwko nam wystąpią nie
tylko zwykli orkowie i uruk-hai.
Pokonamy również potężnych
bossów – na przykład grając
hobbitami, stoczmy trudną
walkę z pajęczycą Szelobą.

Atutem gry ma być też
umieszczenie w niej wielkiej ilo-
ści materiału filmowego z trze-
ciej części filmu – a pamiętajmy,
że Return of the King trafi na na-
sze monitory wcześniej niż do
kin. Wersja pecetowa gry ma za-
chwycić wysokiej jakości grafi-
ką. Podczas walk zobaczymy tłu-
my walczących postaci, poczuje-
my się tak, jakbyśmy uczestni-
czyli w wielkich bitwach. Na
ekranie pojawiają się też enty. Do
ich animacji wykorzystano te

Trole jaskiniowe
nie wyglądają
na inteligentnych
wrogów. Ale to nie
wyglądem zabijają
przeciwników zbyt
słabych, by walczyć,
i zbyt wolnych,
by uciec. W grze
spotkamy całą
galerię postaci,
które zobaczymy
później w kinach

same programy, z których korzy-
stali twórcy filmu.

→ **Termin:** koniec 2003 r.
Informacje: Cenega Poland,
tel. (0 prefiks 22) 868 52 69



Ten miecz
jest nagil!



Gandalf Biały powrócił nie po to, by zostać zakłutym przez byle
wojaka. Potężne czary pomogą mu wyjść z gorszych opresji

WSZYSCY NA POKŁAD!
PRZYGODA
NA HORYZONCIE!

JUŻ W
SPRZEDAŻY



ZOBACZ RÓWNIEŻ FILM

PIRACI
KARAIBÓW

KŁATWA CZARNEJ PERŁY

JUŻ W KINACH!

PIRACI z KARAIBÓW



PIRACI z KARAIBÓW to niezwykła gra role-playing z elementami akcji. Dzięki niej przeżyjesz to, o czym dotąd mogłeś tylko marzyć! Teraz możesz wcielić się w prawdziwego wilka morskiego, którego życie jest pełne niesamowitych przygód. Nie czekaj - rzuć się w wir przygód już teraz!

Przenieś się w pełen niebezpieczeństw rejon Karaibów XVI-go wieku. Zostań kapitanem statku, zbierz załogę i ruszaj ku przygodzie! Pojedynkuj się na szpady o honor i bogactwo, badaj tajemnicze jaskinie pełne pirackich skarbów. Wypełniaj niebezpieczne misje lub zajmij się handlem rzadkimi towarami. Przeżyj sztorm na otwartym morzu, bierz udział w bitwach morskich. Przemierzaj tajemnicze, rzadko uczęszczane rejony Karaibów. Niesamowite przygody i legendarne skarby słynnych piratów czekają na Ciebie!

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

1C
COMPANY

Disney
INTER
ACTIVE

Akella

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

bizz

2CD

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

99
90
ZŁOTYCH

DONIESIENIA

Half-Life 2 lepszy na kartach z ATI?

Gabe Newell, prezes firmy Valve pracującej nad grą Half-Life 2, stwierdził, że na razie animacja działa w niej dużo płynniej na kartach graficznych z układem firmy ATI. NVIDIA, konkurent ATI, od razu ogłosiła, że przed premierą Half-Life'a 2 pojawią się nowe sterowniki przyspieszające działanie gry.

Naszym zdaniem: Wojna producentów trwa. Nie wiadomo tylko, czy to Valve zostało wciągnięte w brudne gierki pomiędzy ATI a NVIDIA czy też faktycznie sterowniki do kart tej drugiej firmy są tak słabe. Jako gracze mamy tylko nadzieję, że taki przebój jak Half-Life 2 nie będzie działał znacznie lepiej na kartach jednego tylko producenta.

Twórcy GTA III stają przed sądem!

Przeciwko Take 2 Interactive toczy się postępowanie sądowe, w którym firmie zarzuca się propagowanie przemocy w grze Grand Theft Auto III. Pozew wniosła rodzina zamordowanego przez dwóch nastolatków mężczyzny. Zabójcy stwierdzili, że inspirowały ich wydarzenia przedstawione w grze.

Naszym zdaniem: Grand Theft Auto III to wyjątkowo brutalna gra, dlatego przeznaczona jest tylko dla dorosłych. I to rodzice zabójców odpowiadają za to, że ich dzieci grały w taką grę. Mamy nadzieję, że ten pozew zostanie oddalony.

Nowy Counter-Strike ze starymi problemami

Pojawiła się długo oczekiwana wersja 1.6 najpopularniejszej strzelaniny sieciowej. Niestety dostępna jest wyłącznie przez przeciążony system Steam. Niektórzy ściągają ją po kilka dni!

Naszym zdaniem: Valve uparcie promuje niedoskonały produkt. Nowa wersja ma szybko dotrzeć do każdego, więc użycie do tego celu zapchanego Steama to nonsens. Firma wyjaśnia, że to test przed dystrybucją tą drogą płatnego Half-Life'a 2, ale nie powinna robić z graczy królików doświadczalnych.

Neighbours from Hell 2

Gra zręcznościowa | Pierwszej części gry jeszcze nie wydano w Polsce, a już powstaje dalszy ciąg zabawy w męczenie sąsiada. Ponownie wcielimy się w Woody'ego, ale tym razem zatrujemy sąsiadowi wakacje.

Zmierzymy się nie tylko z sąsiadem, jego piekielnym psem i papugą, ale też z żoną i synem. Na całą rodzinę zastawimy pułapki – na plaży, w pokojach hotelowych, a nawet na statku, którym sąsiedzi udają

się w rejs. Autorzy zapowiadają aż 15 rozbudowanych poziomów. To cieszy, bo pierwszą część gry daje się bez problemów skończyć w dwa niezbyt długie wieczory.

Mamy tylko nadzieję, że CD Projekt w końcu wyda w Polsce pierwszą część tej oryginalnej, wyjątkowo śmiesznej gry.

→**Termin:** początek 2004 r.

Informacje: CD Projekt, tel. (0 prefiks 22) 519 69 00, www.cdprojekt.info



Zrobienie psikusy sąsiada przychodzi nam tym łatwiej, że jej uroda wręcz do tego zachęca. Nie każdy wygląda tak, jakby przeżył wielokrotne zderzenie czołowe z pociągami pancernymi

Niebywale trudne misje wymagają nie tylko perfekcyjnej obsługi karabinu i nadzwyczajnej celności. Nie mniej ważna jest umiejętność robienia dobrej miny do złej gry. Mamy być groźni!



Black 9

Gra fabularno-zręcznościowa | W 2080 roku dziewięciu potężnych ludzi walczy o władzę nad ludzkością. Wcielimy się w jednego z wynajętych przez nich żołnierzy i spróbujemy pokonać przeciwników.

Akcję zobaczymy w rzucie ukośnym, choć czasem spojrzymy też na pole walki oczami bohatera. Na naszej drodze staną wrogowie, ale też bohaterowie

niezależni, którzy zlecą nam ciekawe zadania – każde z nich skończymy na wiele sposobów.

Nasz najemnik będzie się rozwijał wraz z postętami fabuły, zyskując specjalne zdolności. Autorzy obiecują rozbudowaną zabawę w sieci. Będziemy na przykład grać w trybie współpracy i kończyć wątek fabularny razem z kolegami.

→**Termin:** połowa 2004 r.

Informacje: Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl



Żołnierze przyszłości dbają o tężyznę fizyczną i trzymają linię – 180 centymetrów w udzie



Walka z potężnymi ludźmi wymaga szybkiego i niezawodnego sprzętu. Inaczej nie zdąży się uciec

Advent Rising

Gra zręcznościowa | Wszystkie rasy wszechświata wierzą, że pewnego dnia pradawna rasa ludzi ujawni się i zjednoczy rozdarte wojnami galaktyki. Miliardy istot oczekują tego momentu, ale tylko rasa Poszukiwaczy odnajduje ludzi.

Obawiając się zakłócenia równowagi wszechświata, Poszukiwacze zamierzają wytępić wszystkich ludzi. Wcielimy się w Gideona Wyetha, jednego z obrońców ostatniego przyczółka ludzkości. Wyeth zaczyna odkrywać drzemiące w nim tajemne siły, których tak bardzo

obawia się rasa Poszukiwaczy.

Advent Rising ma być dynamicznym połączeniem akcji i przygody, zaś autorzy obiecują, że wielokrotnie zaskoczą nas niesamowite sekwencje wydarzeń. Grafikę będzie tworzyć nowoczesny program Unreal Warfare, zaś za scenariusz gry odpowiada sam Orson Scott Card, światowej sławy autor książek science fiction.

→**Termin:** połowa 2004 r.

Informacje: Play it!, (0 prefiks 33) 811 87 29, www.play-it.pl

Full Spectrum Warrior



Wytropienie wroga kryjącego się w gęstych krzakach wymaga dobrej lunety

A to za przebieganie przez ulicę

Gra strategiczna | Ta gra początkowo była jedynie programem treningowym amerykańskiej armii, ale na szczęście dla miłośników realistycznych strategii trafi również na pecety.

Staniemy na czele kilku czterosobowych oddziałów i wykonamy serię misji, w których będzie się liczyć wyłącznie myślenie taktyczne. Podczas poruszania się szeroką ulicą postaramy się zabezpieczyć obie jej strony, wydając oddziałom rozkazy pilnowania okien. Jeśli natkniemy się na wroga, wskażemy go jedynie naszym towarzyszem, ale nie będziemy się już martwić o dokładne celowanie. Nasi żołnierze mają zachowywać się

inteligentnie – złapani na otwartym terenie padną na ziemię i otworzą ogień do wrogów. Tak jak w innych strategiach, nie będziemy widzieć tego, czego nie widzą nasi żołnierze, więc wielkie znaczenie będzie mieć sprawny zwiad.

Gra ma uczyć zachowań taktycznych na prawdziwym polu walki, a skoro została włączona w program treningowy najpotężniejszej armii świata, zapewne wzorowo spełnia to zadanie.

→**Termin:** połowa 2004 r.

Informacje: Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl

TEAM 17

SEGA

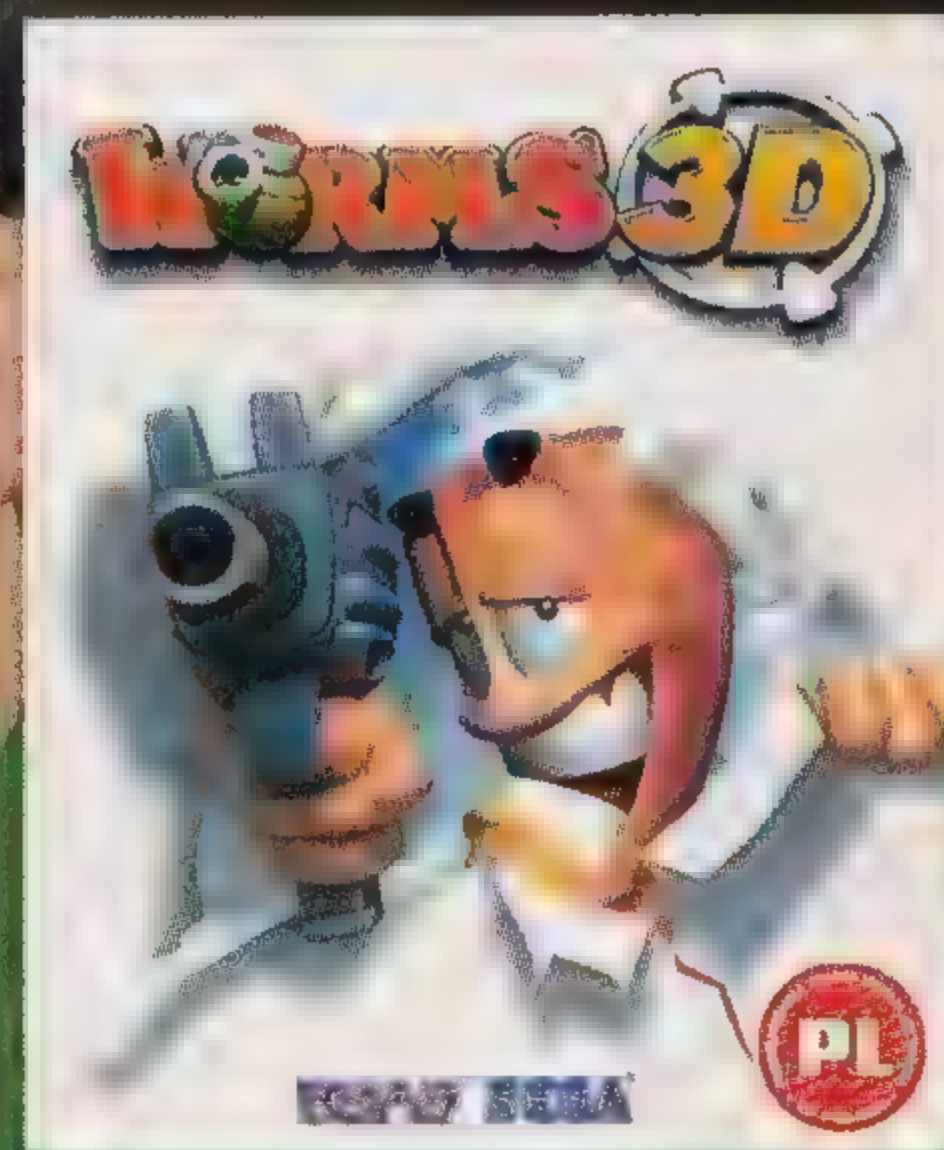
W SPRZEDAŻY OD 31 PAŹDZIERNIKA

MYŚL JAK ROBAK WALCZ JAK ROBAK



Dołącz do milionów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych dzieci: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykręconych broni, dzięki którym będziesz mógł się zniszczyć z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: WWW.STARTAWAR.COM I WORMS.CDPROJEKT.COM!



PlayStation®2

PC
CD
ROMPOWERED BY
gameSpyPROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKUWA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy i "Powered by GameSpy" logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo "The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.

WZLOTY

**Electronic Arts
nareszcie w Polsce**

Od 1 września działa w Polsce oficjalne przedstawicielstwo firmy Electronic Arts, największego wydawcy gier na świecie. Biuro jest jeszcze w fazie organizacji: oficjalne otwarcie jest planowane na drugą połowę listopada. W katalogu wydawniczym firmy do końca roku figuruje 41 tytułów na wszystkie platformy, z czego tylko siedem będzie przetłumaczonych. Wśród tytułów wydanych po polsku znajdują się FIFA 2004, Lord of the Rings: Return of the King, Harry Potter i kamień filozoficzny.

Naszym zdaniem: Otwarcie biura EA w Polsce oznacza dla nas więcej gier i premiery równo z resztą Europy. Chcemy wierzyć, że zwiększy się też liczba gier wydanych po polsku i powstanie dział pomocy technicznej z prawdziwego zdarzenia.

UPADKI

Tani chwyt Cenegi

Cenega Poland rozpoczęła wydawanie serii Premierowe Tanie Granie, w której publikuje gry, które jeszcze nie ukazały się w Polsce. Pierwsze tytuły to Echelon: Wojownicy Wiatru, Operacja Pustynny Grom oraz Sekret Nautilusa. Gry z tej serii kosztują 59,90 złotych.

Naszym zdaniem: Trudno nam wypowiadać się o jakości tych gier przed ich przetestowaniem. Ale niezależnie od jej oceny nazwanie tanią serią, w której gry sprzedawane są po 60 złotych, jest nadużyciem. Rzeczywiście w porównaniu z hitami kosztującymi ponad 100 złotych cena wydaje się niska. Jednak pewna konkurencyjna firma wydaje bardzo dobre premierowe gry za 30 złotych. Patrzymy zatem na cenę, a nie na nazwę.

NA CZASIE

SKazzani na demo ■ Cichy film ■ Cegła wśród byków i piłek ■ Perła w swojej wannie

NA KWASIE

70 procent napada bezprawnie ■ Mokra przeprawa ■ Pożegnanie ze światem? ■ Szkoła przeżycia

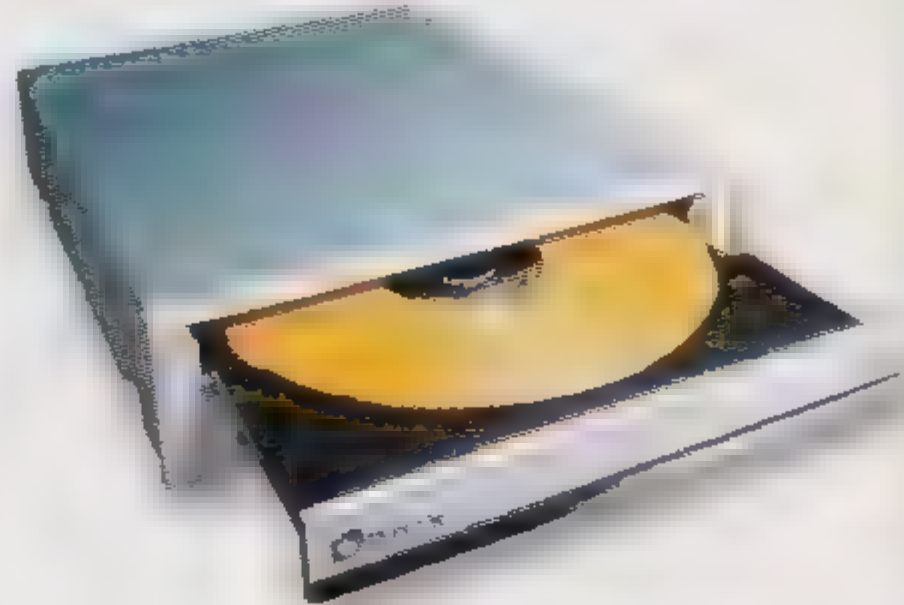
Demon prędkości

Firma Plextor wprowadziła do sprzedaży najszybszą na rynku nagrywarkę płyt DVD. Model PX 708A zapisuje płyty DVD+R z prędkością 8x – transfer danych jest szybszy niż w wypadku zapisu CD-R 52x. Dzięki temu zapisanie 4,38 GB danych zajmuje zaledwie nieco ponad osiem minut. Zapis płyt DVD-R odbywa się z prędkością 4x.

Urządzenie obsługuje także zapis w formatach DVD-R, DVD+RW, DVD-RW i CD-R/RW. W odróżnieniu od innych nagrywarek wieloformatowych,

Plextor zapisuje szybko także kążki CD. Maksymalna prędkość zapisu płyt CD-R to 40x, a płyt CD-RW – 24x.

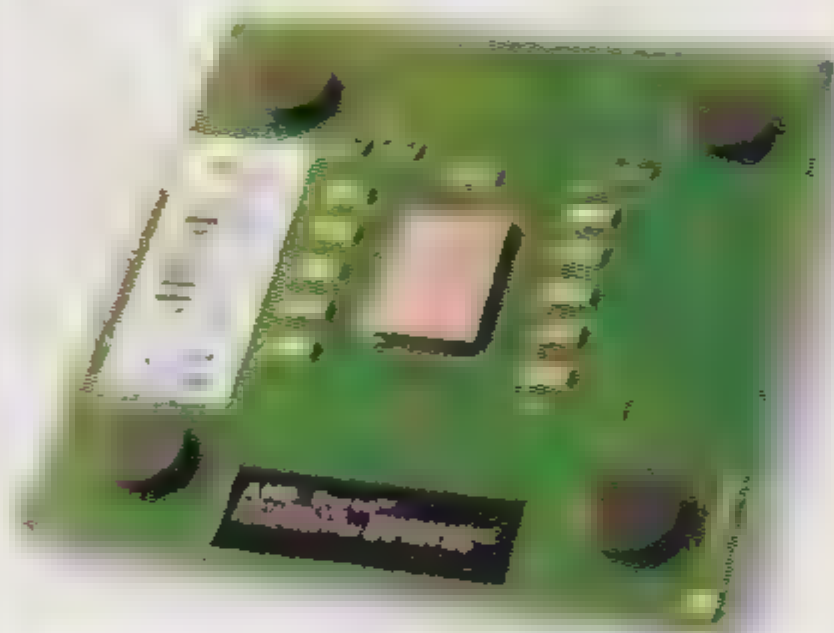
→Przewidywana cena: 1400 zł
Informacje: www.plextor.be



PX-708A zapisuje płyty DVD+R w zaledwie osiem minut

Duron wiecznie żywy

Jakiś czas temu AMD zakończyło produkcję linii tanich procesorów Duron. Teraz do nich wraca. W nowym wcieleniu procesora wykorzystano jądro Athlona XP wykonanego w technologii 0,13 mikrometra. Podstawowa różnica polega na zmniejszeniu pojemności pamięci cache L2 do zaledwie 64 kB.



Nowe procesory Duron dadzą się łatwo podkręcić do 2 GHz

Nowe Durony mają szynę FSB o częstotliwości 266 MHz, ale na szczęście AMD zdecydowało się pozostawić odblokowany mnożnik. Dzięki temu wykorzystamy procesor również w starych płytach nie obsługujących FSB 266 MHz. Procesory sprzedawane w wersjach 1,4, 1,6 i 1,8 GHz podkręcimy do 2,0-2,2 GHz.

Ciekawostka: po odblokowaniu pamięci cache L2 uzyskamy... Athlona XP z 256 kB cache! Jednak w części procesorów zablokowany obszar pamięci L2 jest wadliwy i nie będzie działał.

→Przewidywana cena: 199 zł (wersja 1,4 GHz)
Informacje: www.amd.com

Dead to Rights¹

Gra zręcznościowa | Słynny konsolowy przebój już wkrótce trafi na pecety! W roli Jacka Slate'a, wrobionego w morderstwo gliniarza, będziemy przemierzać najciemniejsze zakątki miasta i zabijać setki przestępców, mszcząc się za śmierć ojca.

Gra będzie przypominała wspaniałego Maksa Payne'a, ale ma być znacznie bardziej brutalna. Slate nie będzie uznawał aresztowań, więc nawet jeśli na chwilę zastąpi się przeciwni-

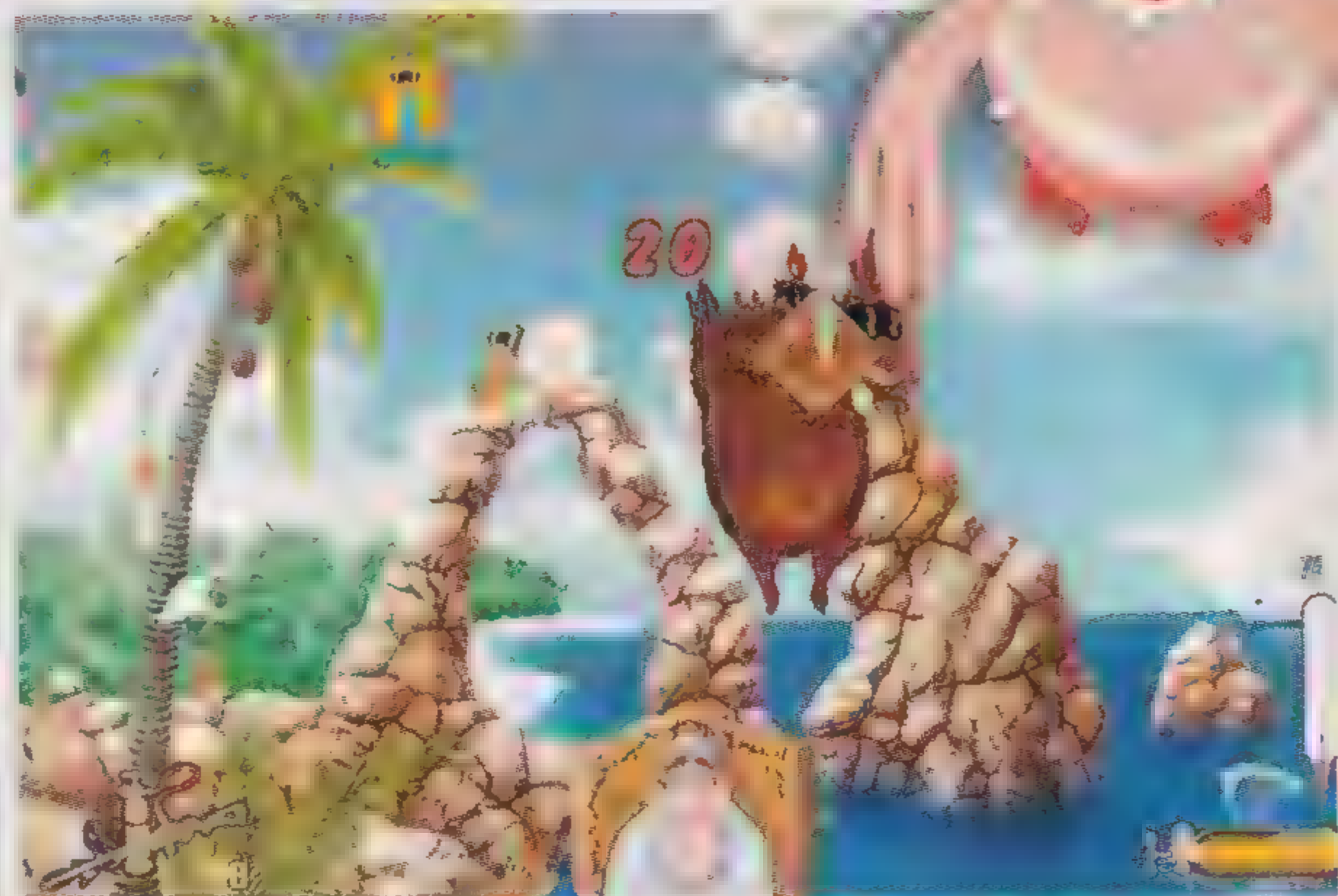
kiem, nie ogłuszy go,

tylko strzeli mu w plecy albo złamie kark. Podczas starć spowolnimy na moment czas, dzięki czemu na przykład podczas jednego skoku zabijemy kilku wrogów celnymi trafieniami. W niektórych zadaniach poprowadzimy... psa Slate'a, węsząc w poszukiwaniu bomb lub pomagając policjantom w przeżyciu trudniejszego momentu.

Jack strzela celnie, nawet robiąc mostek lub stojkę z prostym krzyżem



¹Ang. Na gorącym uczynku. Wymowa: ded tu rajts



Pan Franek przyjechał na Karaiby nie po to, by się opalać. W nienagannie wyprasowanym drelichu czyści plażę z drobiu, który robi sobie jaja

**Kurka wodna 3
Popłoch w kurniku**

Gra zręcznościowa | Po raz trzeci wybierzemy się z panem Frankiem na polowanie na kurki. Zabawa jest podobna do tego, co znamy z poprzedniej części gry – grafikę nadal tworzą przeżabiane kadry prosto z desek profesjonalnych animatorów kreskówek.

Ale tym razem postrzelamy do kurek przede wszystkim



Jaja skute lodem rozpryskują się, o dziwo, zupełnie jak świeże

w scenerii zimowej. Zmierzymy się również ze wstrętnymi ptaszyskami na całkowicie nowym poziomie bonusowym. Pan Franek od zeszłego roku rozbudował swój arsenał – teraz będziemy razić kurki z miotacza ognia, lasera, a nawet potężnego obrotowego działka. Pierzaste zastępy wrogów pana Franka zasilą między innymi kurki latające na rakietach.

Atutem gry będzie tryb rozgrywki sieciowej, w którym założymy własne serwery bądź dołączymy do rozgrywek naszych znajomych i wspólnie z kolegami dobierzemy się tłumom podstępnych kurnapastników do gęsiej skórki!

→Termin: zima 2003 r.
Informacje: www.topware.pl

Gra będzie utrzymana w specyficznej japońskiej stylistyce, co może zniechęcić część graczy. W niektórych zadaniach będziemy na czas przechodzić minigry: rozbroimy bombę, przeprowadzając kulę przez labirynt i pomożemy Jackowi przeżyć tortury, jak najszybciej uderzając w klawiaturę.

→Termin: koniec 2003 r.
Informacje: Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl



Rzut przeciwnikiem do celu to ulubiona konkurencja Slate'a

Żywy przeciwnik to same kłopoty. Należy go zatem zlikwidować, by nie zwracać sobie nim głowy podczas akcji. Swoją brutalnością i bezwzględnością Jack Slate zasłużył na to, aby jego wyczyny oglądali wyłącznie gracze od lat osiemnastu

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA DATA WYDANIA CENA

DLA DZIECI

Bob budowniczy: Przygoda w zamku	BBC/LEM	listopad 2003	b.d.
Hugo: Bukkazoom (PL)	ITE Media/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Gdzie jest Nemo (PL)	Disney Interactive/CD Projekt	listopad 2003	79,90
Scooby-Doo: Muzealna draka z powodu robaka (PL)	TLC/CD Projekt	listopad 2003	69,90

FABULARNE I PRZYGODOWE

Amenophis (PL)	Dreamcatcher/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Borderzone (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Broken Sword: The Sleeping Dragon	THQ/LEM	przełom 2003/2004	b.d.
Crime Scene Investigation	Ubi Soft/LEM	2003	b.d.
Deus Ex: Invisible War (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	2004	139,90
Etherlords II (PL)	Axel Tribe/CD Projekt	listopad 2003	29,99
Konung 2 (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Mech Minds (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Omega Stone (PL)	Dreamcatcher/Cenega Poland	listopad 2003	b.d.
Paradise Cracked (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	październik 2003	59,90
Sam & Max Freelance Police	LucasArts/LEM	2004	b.d.
Silent Hill 3	Konami/CD Projekt	listopad 2003	159,90
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts/LEM	grudzień 2003	169,00
Vampire The Masquerade - Bloodlines	Activision/LEM	2004	b.d.

STRATEGICZNE I LOGICZNE

Blitzkrieg (PL)	CDV/Cenega Poland	październik 2003	129,90
Commandos 3 (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	październik 2003	139,90
Empires: Dawn of the Modern World	Activision/LEM	październik 2003	b.d.
Homeworld 2 (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	październik 2003	99,90
Korea: Zapomniany konflikt (PL)	Cenega/Cenega Poland	październik 2003	99,90
Lords of the Realm III (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	listopad 2003	129,90
Piraci Nowego Świata (PL)	Ascaron Entertainment/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
Rome: Total War	Activision/LEM	2004	b.d.
The Movies	Activision/LEM	2004	b.d.
Tropico 2: Zatoka piratów (PL)	Take 2 Interactive/Cenega Poland	październik 2003	99,90

TYTUŁ GRY PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA DATA WYDANIA CENA

Twierdza: Krzyżowiec (PL)	Take 2 Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Warrior Kings: Battles (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	99,90

SYMULACYJNE I WYŚCIGI

Big Mutha Truckers (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Homeplanet (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Il-2 Sturmovik - Forgotten Battles (PL)	Ubi Soft/LEM	listopad 2003	99,00
Racing Simulation 3	Ubi Soft/LEM	grudzień 2003	b.d.
Richard Burns' Rally	SCI/LEM	2004	b.d.

ZRĘCZNOŚCIOWE

Apocalyptica	Konami/CD Projekt	listopad 2003	159,90
Batman: Vengeance (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Call of Duty	Activision/LEM	listopad 2003	b.d.
Conflict: Desert Storm 2	SCI/LEM	IV kwartał 2003	b.d.
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra Entertainment/Play it!	listopad 2003	129,90
Doom III	Activision/LEM	I kwartał 2004	b.d.
Enter the Matrix (PL)	Atari/CD Projekt	listopad 2003	99,90
Far Cry	Ubi Soft/LEM	styczeń 2004	b.d.
Fire Warrior	THQ/Cenega Poland	koniec 2003	b.d.
Half-Life 2	Vivendi Universal Games/Play it!	listopad 2003	129,90
Harbinger (PL)	Dreamcatcher/Cenega Poland	październik 2003	79,90
Legacy of Kain: Defiance (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	139,90
Midnight Nowhere (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
Morty 2 (PL)	Cenega/Cenega Poland	2004	99,90
Secret Weapons over Normandy	LucasArts/LEM	listopad 2003	b.d.
Space Rangers (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Starsky & Hutch (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
The Great Escape	SCI/LEM	listopad 2003	b.d.
The Hobbit (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	listopad 2003	99,99
Trinity	Activision/LEM	2004	b.d.
Worms 3D (PL)	SEGA/CD Projekt	listopad 2003	99,90
XIII (PL)	Ubi Soft/LEM	listopad 2003	b.d.

RYNKOWE PREMIERY I WZNOWIENIA WE WRZESNIU

TYTUŁ GRY PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA TYP GRY CENA

Premiery we wrześniu

998 Pogromcy ognia (PL)	Monte Christo Multimedia/Cenega Poland	strategiczna	79,90
American Conquest (PL)	CDV/Cenega Poland	strategiczna	129,90
Echelon: Wojownicy wiatru (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	zręcznościowa	59,90
Elder Scrolls III: Morrowind - Bloodmoon (PL)	Bethesda Softworks/CD Projekt	fabularna	59,90
Hugo: Smakkaball (PL)	ITE Media/Cenega Poland	dla dzieci	79,90
Kurka wodna 3: Popłoch w kurniku (PL)	TopWare/TopWare	zręcznościowa	19,95
Lionheart (PL)	Interplay/CD Projekt	fabularna	99,90
Napoleon (PL)	Atari/Cenega Poland	strategiczna	99,90
Pearl Harbor (PL)	Wanadoo Edition/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Piraci z Karaibów (PL)	Bethesda Softworks/CD Projekt	fabularna	99,90
RC Cars (PL)	1C Company/Cenega Poland	wyścigi	79,90
Republika: Rewolucja (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	strategiczna	139,90
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	LucasArts/LEM	zręcznościowa	169,00
Trains and Trucks Tycoon	Ubi Soft/LEM	strategiczna	39,00

TYTUŁ GRY PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA TYP GRY CENA

TRON 2.0	Disney Interactive/CD Projekt	zręcznościowa	99,99
Vicky the Viking (PL)	Tivola/CD Projekt	dla dzieci	49,99

Wznowienia we wrześniu

Age of Wonders 2 (PL)	Take 2 Interactive/Play it!	strategiczna	34,99
Battle Isle 4 (PL)	Blue Byte/CD Projekt	strategiczna	9,99
Civilization 3 (PL)	Atari/CD Projekt	strategiczna	59,90
Comanche 4	NovoLogic/Cenega Poland	zręcznościowa	29,90
Delta Force: Task Force Dagger	NovoLogic/Cenega Poland	zręcznościowa	29,90
Destruction Derby 2 (PL)	Psygnosis/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Devil Inside (PL)	Cryo/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Grand Theft Auto II (PL)	Take 2 Interactive/Play it!	zręcznościowa	10,00
Heroes of Might & Magic 4 (PL)	3DO/CD Projekt	strategiczna	59,90
Serious Sam 1 & 2 (PL)	Gotham Games/Play it!	zręcznościowa	49,90
The Settlers III (PL)	Blue Byte/CD Projekt	strategiczna	29,90

REKLAMA

2 NOWE TYTUŁY, KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie
Granie

W serii dotychczas ukazały się gry:
 TOCA • Iron Strategy • Jekyll & Hyde • Tzar • The Settlers
 Extreme Assault • Corsairs
 Incubation • Original War
 Heroes of Might and Magic 1 i 2
 Zax • Hellboy • Dracula
 Zmartwychwstanie • Pompei
 MDK • Darkened Skye • blunts
 Obywatel Kabuto • Invictus
 Wehikul Czasu • Millennium Racer
 Battle Isle 4 • Bumper Wars
 Destruction Derby 2 • Devil Inside
 Pearl Harbor • Piłkarskie
 Mistrzostwa Świata



W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.



Wkurzony Kris

Kierujesz Wkurzonym Krisem, podczas gdy on niszczy, okalecza i masakruje wszystkich, których spotyka po drodze.

NABAZDZIEL PORASANKA CRA ROKA WADCHODZ

10zł

WKURZONY KRIS

HIPERMARKET WYSYŁKOWY

 <p>10zł</p> <p>PACIFIC WARRIORS</p>	 <p>10zł</p> <p>MONSTER TRUCK FURY</p>	 <p>10zł</p> <p>AIR RUSH</p>
 <p>10zł PL</p> <p>SKRZATY</p>	 <p>10zł PL</p> <p>DIAMENTY</p>	 <p>10zł PL</p> <p>KRASNALE 2</p>

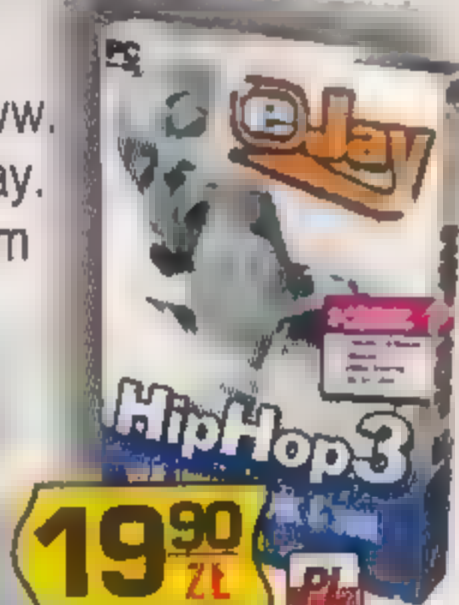
eJay HipHop3

Witamy w programie Hip Hop eJay 3 nowym programie do tworzenia muzyki firmy eJay. 32 ścieżki dźwiękowe, wirtualne stoły do mikśowania, sekcja FX, video animator, nieprawdopodobne 4000 wymawianych słów, rymów, wokali i bitów – nie wspominając o połączeniu metodą drag & drop ze wspaniałym archiwum sampli eJay

www.eJay.com



HIPHOP3 DELUXE
Zawiera dodatkowo eJay Dance 3 PL
Opakowanie BOX Szukaj EMPIKI MEDIA MARKET

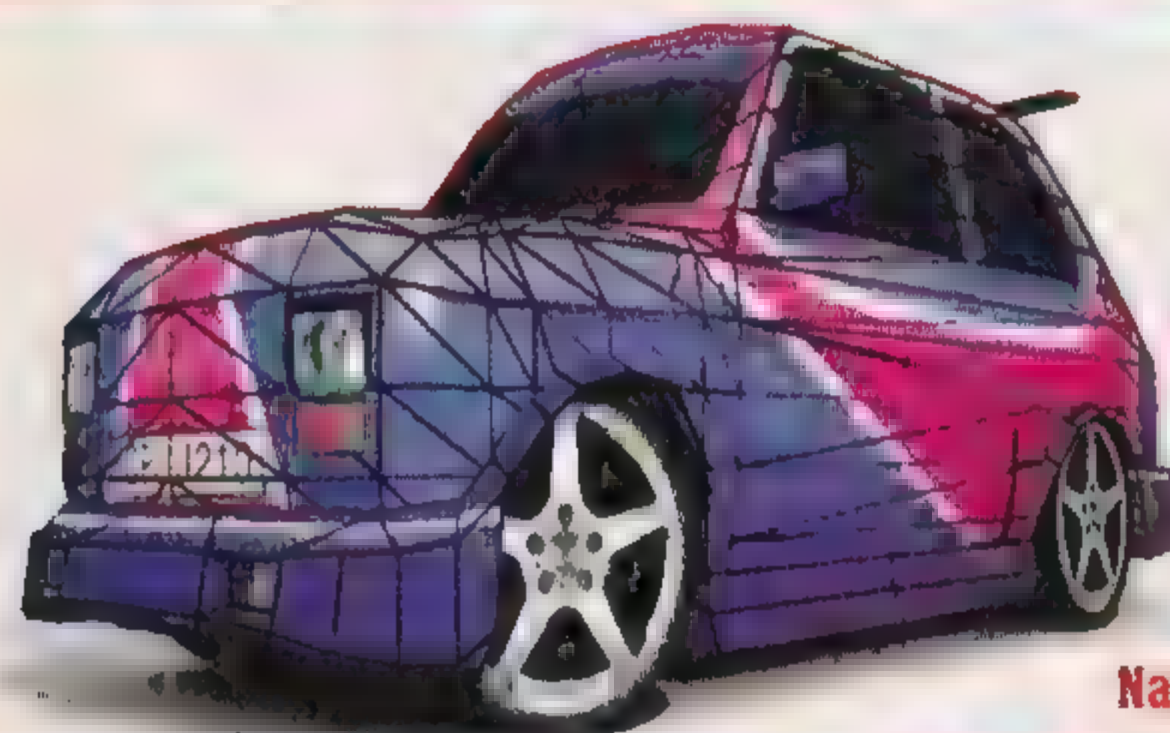


19.90zł
HIPHOP3
opakowanie typu DVD

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS +48 604 100 500



Najnowsze kody i patche dostępne na:
www.MaluchRacer.play.com.pl

WIDOKI Z RÓŻNYCH KAMER



fascynujące wyścigi Maluchów wprowadzą Cię w świat niobanalnych rajdów osadzonych w polskich realiach.



MALUCH TUNER MAX

WYŚCIGI



Wygrywając kolejne wyścigi dostajesz do dyspozycji mocniejsze modele.



TOP TUNING

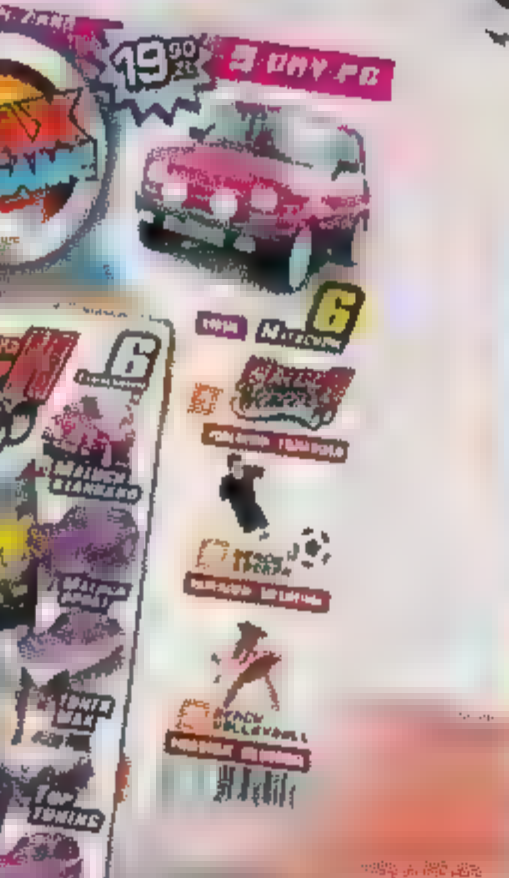
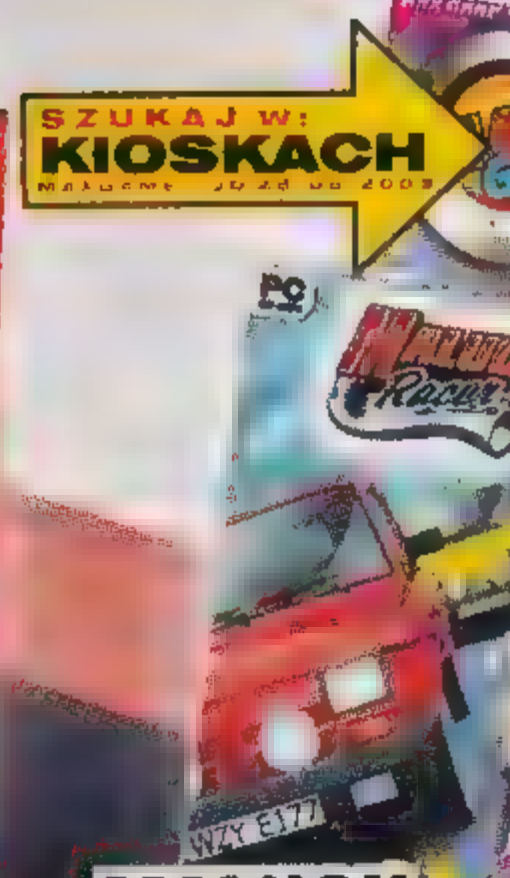
Ścigaj się po różnych trasach. Do dyspozycji: warszawska Starówka, wieś, małe miasto, ciocię, parking...



TUNING SPORT

WERSJA DELUXE:
w dużym pudełku zawiera dodatkowy MINNIS SPORTER oraz dodatkowy tor: STADION

6 TRAS
6 MALUCHÓW



19.90zł

MALUCH RACER
MAXGAME 4/2003

19.90zł

MALUCH RACER DELUXE

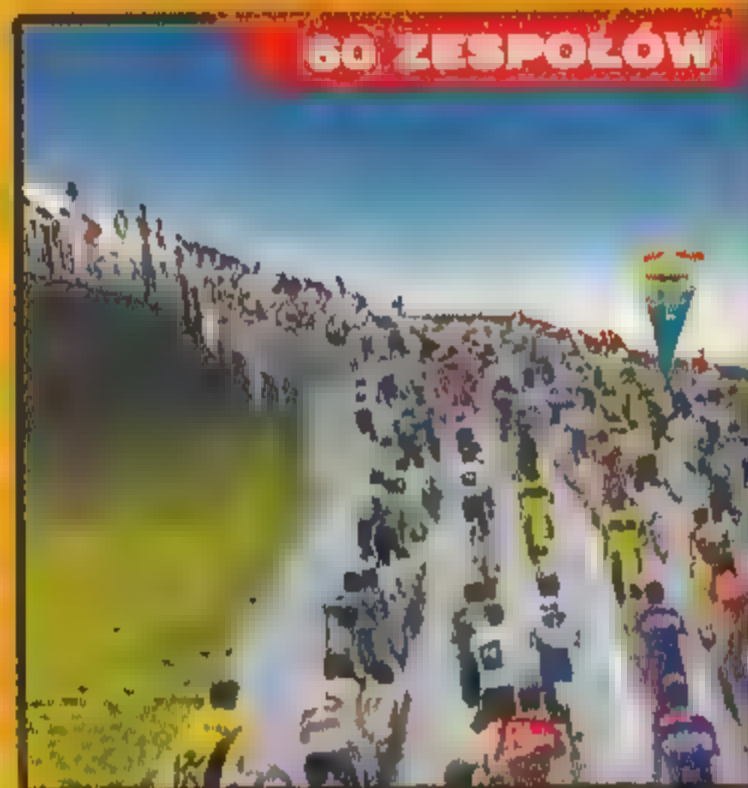
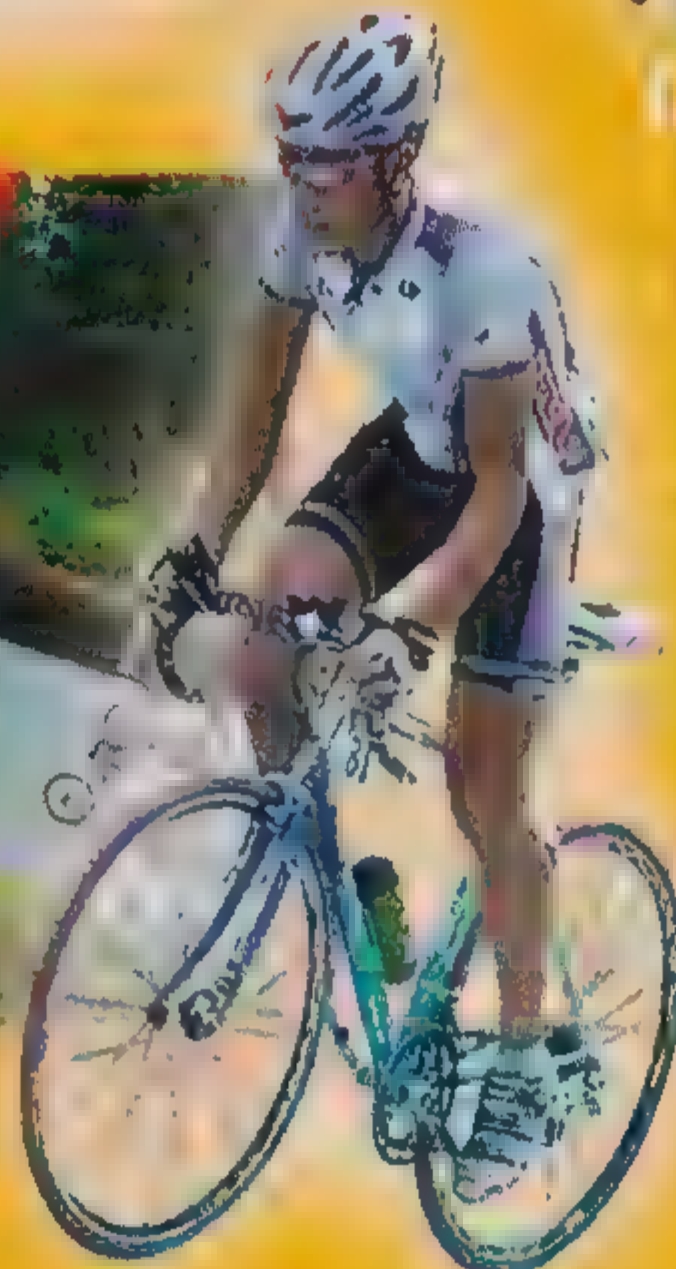
29.90zł



POLSKA WERSJA

Cycling Manager 2 pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.

KIERUJ ZESPOŁEM



Szczegółowe realia:

- Wzorcową inteligencją komputera
- Jedzenie oraz picie podczas wyścigów

POKIERUJ ZESPOŁEM KOLARZY

5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME



19.90zł

SZUKAJ W: KIOSKACH
MAXGAME OD 7.10.2003



MAX GAME 5/2003

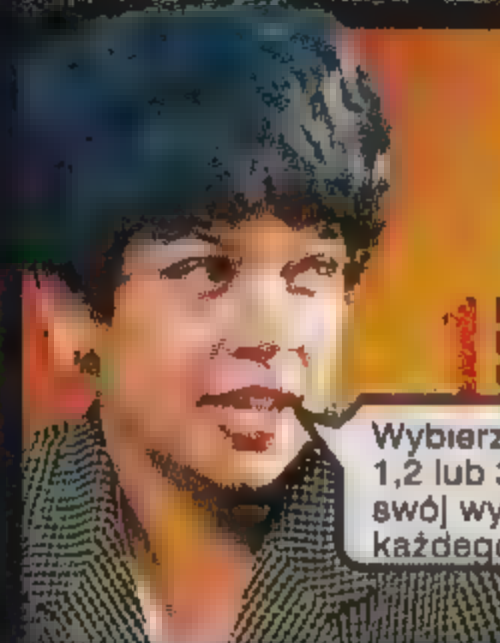


Największa hurtownia oprogramowania. Zapewniamy karty internetowe, księgarskie, grające, akupery komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE WYŚYŁKOWE i detalizny PLAY Hurtowni Oprogramowania

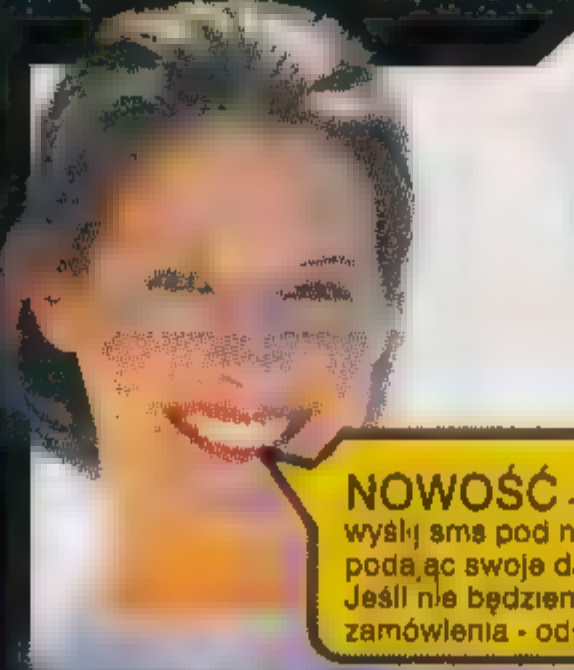
PROMOCJE



1 MASTER RALLY (PL) GRATIS*
2 WERKUL CZASU (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS*
4 POKROWIEC NA Z4CD GRATIS*

*REGULAMIN PROMOCJI PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz 1, 2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia!
Wybierz jedną z promocji 1, 2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia!

ZAMÓWIENIA



PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32

SMS +48 604 100 500

FAX 0 (prefix) 22 833 39 61

HURT: TEL 0 (prefix) 22 832 54 31

www.play.com.pl

play@play.com.pl

SKLEP:

WARSZAWA 01-652

ul. Potocka 14 paw.3

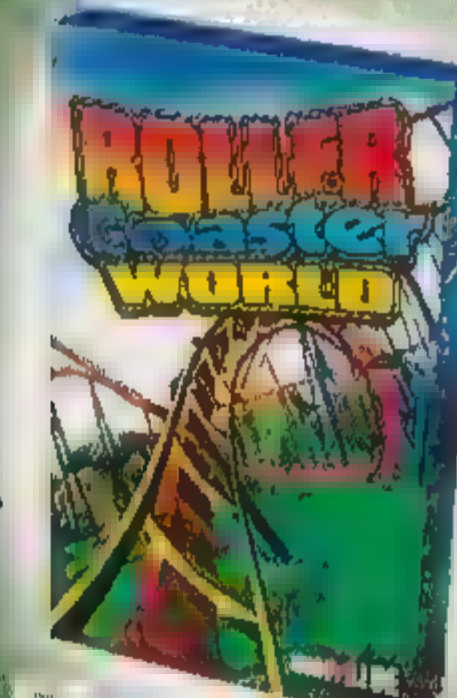
NOWOŚĆ - zamów SMS
Wysyłaj SMS pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamówianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSem

ROLLER COASTER WORLD

Chcesz poczuć przypiływ adrenaliny?
RCW Ci to zapewni w 100%

Zbuduj swoją kolejkę i przejeźdź się nią!

- Cechy gry:
- Doskonałe odwzorowanie szybkości
 - Edytor do budowy własnych tras
 - Łatwy do obsługi interfejs
 - 5 różnych terenów
 - Setki komponentów do tworzenia kolejki
 - Wybierz swoje siedzenie w kolejce, przed jazdą



19zł

NOWOŚĆ

SUPER HIT

Witaj w bajecznej grze zręcznościowej dla dzieci



Parg

Twoim zadaniem jest kierowanie małym stworkiem zwanym Parg.



Na każdej planszy czeka na Ciebie dużo łamigłówek i niespodziewanych zasadzek



Cechy gry:
• 7 światów w grze
• Wysoka grywalność
• Grafika 3D
• Magiczne efekty

19zł

NOWOŚĆ



WYBRANE TYTUŁY I OFERTY

AGE OF EMPIRES GOLD...	32zł
AGE OF WONDERS 2...	32zł
AIR RUSH...	10zł
AIRLINES 2...	19zł
ALIEN NATIONS 2...	44zł
ALIEN VS P2+PRM...	84zł
AMERICAN CONQUEST...	109zł
ANNO 1503...	129zł
ANNO 1602...	32zł
ARCANUM - EOD KOL...	63zł
ARMORED FIST 3...	35zł
ATLANTIS II...	27zł
BALDUR'S GATE...	27zł
BATTLEFIELD 1942...	109zł
BEACH - FE DELUXE...	67zł
BEACH SOCCER...	10zł
BEACH VOLLEYBALL - PLAY...	10zł
BLITZKRIEG...	109zł

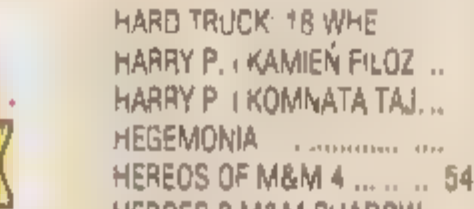
CHROME...	85zł
CIVILIZATION III...	54zł
GOLD ZERO...	27zł
COLIN MCRAE RALLY 3...	84zł
COLIN MCRAE RALLY 2 D...	45zł
COMANCHE 4...	36zł
COMMANDOS 3 BERLIN...	118zł
COMMANDOS SUPERPACK...	85zł
CONFILIT: DESERT TROOP...	45zł



85zł

COUNTERSTRIKE COND ZERO	109zł
CYCLING MANAGER 2	19zł
CYCLING MANAGER 3	45zł
DAY OF DEFEAT	85zł
DELTA FORCE - BACK HA	85zł
DELTA FORCE - JAND WAR	37zł
DEST COM + SENT HUNT 2	84zł
DEUS EX	27zł
DEVASTATION	44zł
DAMENTY	10zł
DOWNTOWN RLN	45zł
EMERGENCY	19zł
EMERGENCY 2	54zł
ENTER THE MATRIX...	84zł
ETHERLORDS II...	27zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 P...	19zł
FALLOUT JT 2	19zł
FALLOUT TACTICS	19zł
FE FA FOOTBALL 2003	118zł
FIRE DEPARTMENT	84zł
FUNKER 2 S	32zł

GHOST MASTER...	85zł
GELUPKI Z KOSMOSU...	26zł
GOTHIC...	27zł
GOTHIC 2...	84zł
GOTO BRIDGE 2...	84zł
GROM...	85zł
GTA VICE CITY...	117zł
GTA 3...	45zł
HARBINGER PC...	73zł
HARD TRUCK 18 WHE...	45zł
HARRY P. I KAMIEN PILOZ...	54zł
HARRY P. I KOMNATA TAJ...	79zł
HEGEMONIA...	62zł
HERODES OF M&M 4...	54zł
HERODES 3 M&M SHADOW...	19zł
HERODES M&M 3 + ARMAG...	19zł
HERODES M&M 4 + GATER...	85zł
HOTEL GANT...	27zł
HUGO SMACKABALL...	67zł
HUGO TROP K WYSPA...	54zł
HULK...	85zł



85zł

ICEWIND DALE 1...	19zł
ICEWIND DALE 1...	84zł
IL - 2 STURMOVIK FORG...	85zł
INDUSTRIAL GANT 2...	45zł
JAK ROZPĘTAŁEM I W...	67zł
JURASSIC PARK OPER...	119zł
KAAN...	54zł
KINGHTS AND MERCHANTS...	19zł
KINGHTS AND MER 2 - TPR...	29zł
KRAJNA 2...	10zł

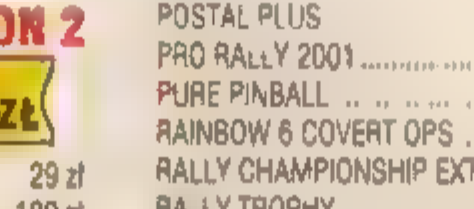
KURKA W KOSMOSIE 3D...	19zł
LARRY 7...	19zł
LIONHEART...	85zł
LIVE BILLARDS...	19zł
MAFIA...	45zł
MAHONGG...	10zł
MALUCH RACER...	19zł



44zł

MALUCH RACER deluxe...	29zł
MEDAL OF HONOR ASS...	109zł
MEDAL OF HONOR SPEAR...	74zł
MEDIEVAL - VIKING...	85zł
MEGAPACK KDS 3-6 ad...	29zł
MEGAPACK KDS 6-10 ad...	29zł
MICRO COMMANDOS...	29zł
MIDN GHT CLUB 2...	109zł
MIDN GHT RACING...	19zł
MIDTOWN MADNESS...	32zł
NIGHT & MAGIC 9...	44zł
MODI I NANA...	19zł
MORROW BLOODMOON...	54zł
MORROWIND - TRIBUNAL...	84zł
MOTO GP 2...	84zł
MOVIE STUDIO BOSS...	19zł
NBA LIVE 2003...	109zł
NIFED FOR S - HOT PUR 2...	79zł
NEVERWINTER - NIGHTS SHAD...	67zł
NEVERWINTER - M&SJE...	109zł
OPERATION FLAS PLAT...	85zł
PAC F C WARRORS...	10zł
PANZER GEN I - SCOR...	32zł

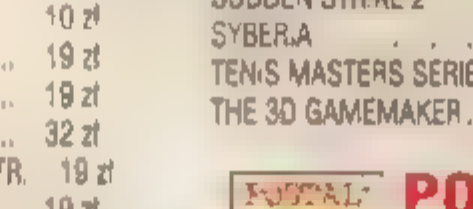
PAS-ANSE...	73zł
PINGWINE KELVIN...	10zł
PIRACI Z KARABOW...	19zł
PIZZA CONNECTION 2...	19zł
PLANESCAPE TORMENT...	19zł
PORT ROYALE...	85zł
POSTAL 2...	44zł
POSTAL PLUS...	10zł
PRO RALLY 2001...	19zł
PURE PINBALL...	19zł
RAINBOW 6 COVERT OPS...	32zł
RALLY CHAMPIONSHIP EXTR...	19zł
RALLY TROPHY...	19zł
RA-MAK 3...	62zł
RAYMAN M...	27zł
RC CARS...	73zł
RED FANTION...	27zł
RED FANTION II...	44zł
RESTAURANT EMPIRE...	27zł



19zł

ROBIN HOOD...	19zł
RZEZNIK...	10zł
SEA DOGS...	19zł
SEARCH & RESCUE 4...	19zł
SEARCH & RESCUE 4...	45zł
SETTLERS IV ZESTAW KOL...	69zł
SILENT HUNTER 1...	63zł
S.M.C.TY 3000...	36zł

SIM CITY 4...	118zł
SIMS DELUXE EDITION...	109zł
SIMS GWIAZDA...	74zł
SIMS ZWIERZAKI...	67zł
SOFTWARE TYCOON...	25zł
SPIDI...	10zł
SP-LINTER CELL...	109zł
STEEL BEATS...	45zł
SUDDEN STRIKE 2...	84zł
SYBERIA...	66zł
TENIS MASTERS SERIES...	22zł
THE 3D GAME MAKER...	27zł



44zł

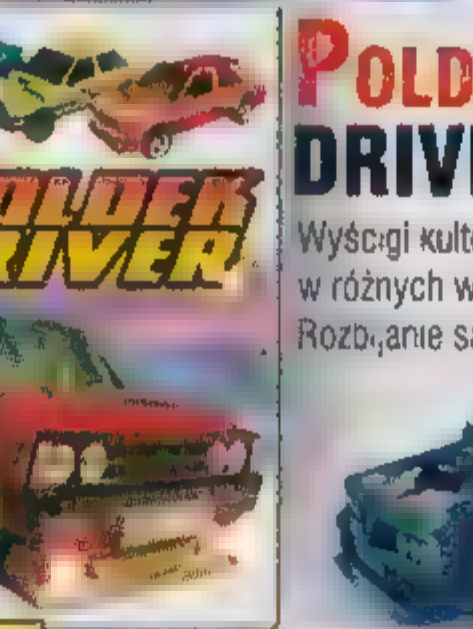
THE THING...	63zł
TOKA RACE DRIVER...	84zł
TRAINZ...	45zł
TRON 2 D...	84zł
TROP CO 2 WYSPA P RATOW...	85zł
TWIERDZA KRZYZOW EC...	67zł
JO KOLENE STARC E...	85zł
WARGRAFT II FROZEN...	69zł
WARGRAFT III REIGN OF C...	85zł
WARR OR KINGS...	19zł
WILL ROCK...	45zł
WINGS OF HONOUR...	59zł
WORLD WAR I FRONT COM...	85zł
WORMS ARMAGEDDON...	19zł
WORMS BLAST...	27zł
WYSPA 7 SKARBOW...	19zł
WORMS 3D...	84zł



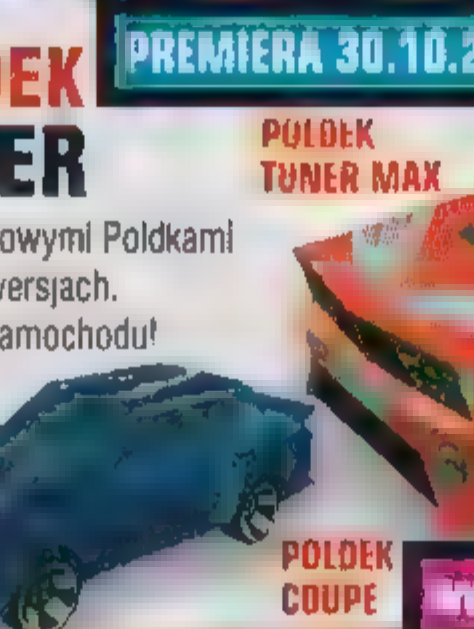
1 MALUCH RACER	19zł
2 CYCLING MANAGER 2	19zł
3 EJAY 3 DANCE PL	19zł
4 MÓJ DOM 3D	19zł
5 GTA 3	45zł
6 AIRLINES 2	19zł
7 FALLOUT TACTICS	19zł
8 PURE PINBALL	19zł
9 SEA DOGS	19zł



19zł



19zł



19zł



19zł

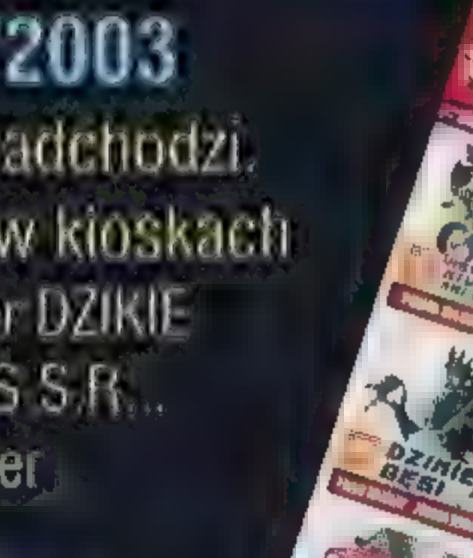
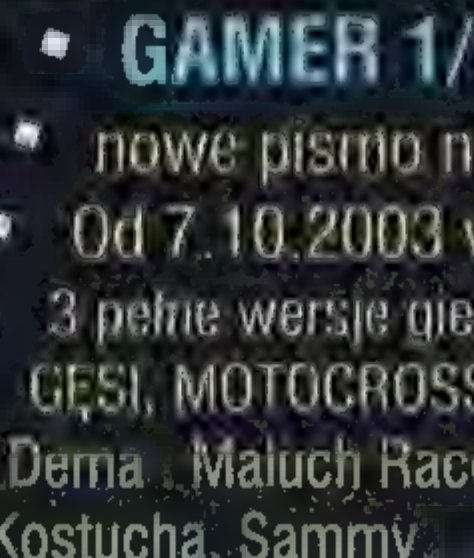
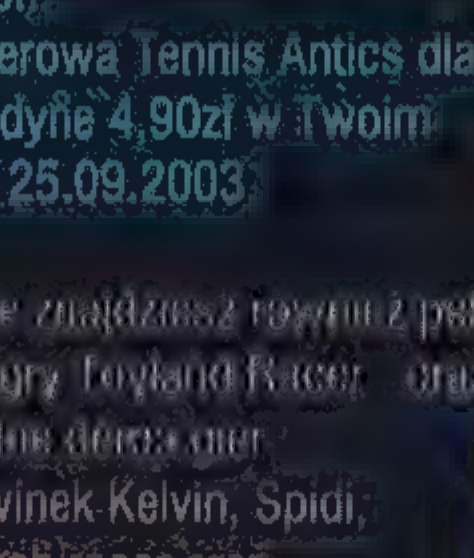
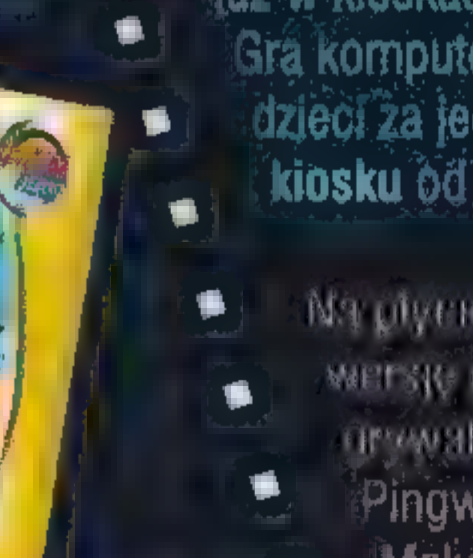
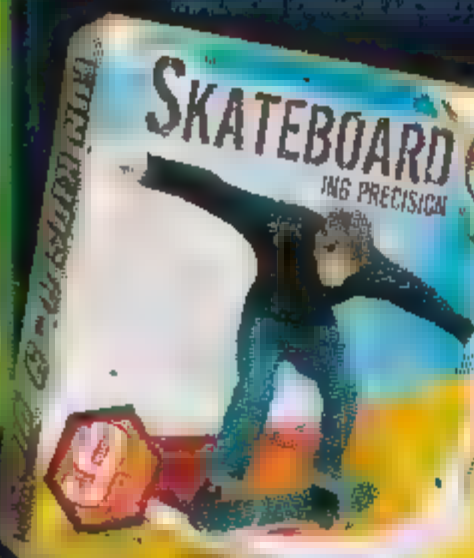


19zł

WWW.PLAY.COM.PL

SMS +48 604 100 500

TEL. (22) 832 54 30



SERIA FUNKIDS



MAX KIDS 4/2003

4.90 zł

4.90 zł

4.90 zł

4.90 zł

4.90 zł

4.90 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł

4.99 zł



Nowe bronie wspaniale wpasowują się w klimat serii. Robale sięgnęły po archaiczne, ale nader skuteczne środki. Cios oburęcznym toporem przez łeb wysyła każdego dżdżojownika do Krainy Wiecznych Połowów

Worms 3D

Gra zręcznościowo-strategiczna | Znane od lat wojownicze robale przenoszą się na nowoczesne, przestrzenne pola bitew. Ale metody walki pozostają te same

TREŚĆ GRY

Kilkurobakowe drużyny spotykają się na ubitej ziemi, by toczyć wojny z użyciem przedziwnej kolekcji broni. Każdy robal ma ustaloną ilość energii, którą traci w wyniku działań zbrojnych przeciwników, a nie- rzadko także sojuszników i własnych, jeśli jesteśmy nieostrożni. Zwycięza ta drużyna, której robal pozostaje na plan- szy jako ostatni.

Walki odbywają się w turach, ale na ruch każdym swoim robakiem mamy określoną ilość czasu. Ustawiona domyślnie minuta z ledwością starcza na zajęcie pozycji, wybór broni, wymierzenie i strzał. Dlatego rozgrywka jest dynamiczna.

Worms 3D najlepiej sprawdza się jako gra wieloosobowa, ale i samotni gracze znajdują

tu wiele dobrej zabawy. Oprócz szybkiego starcia z komputerem na losowo stworzonej planszy oraz trybu treningowego zagłębiamy się w kampanię starć w z góry ustawionych warunkach. Autorzy popisali się tu pomysłowością: zamienili plansze kampanii w taktyczne łamigłówki dla graczy. Czasem mamy ograniczoną liczbę robaków, innym razem niewielki arsenał. W tym wypadku kluczem do zwycięstwa jest szybkie dotarcie do skrzyni z dodatkową bronią.

Poziomom kampanii towarzyszą krótkie historyjki i specyficzne wystroje. Jeden z nich jest na przykład powtórką z lądowania wojsk w Normandii: nasze robaki muszą przebyć plażę, zaś z bunkra na wzgórzu bombardują ich przeciwnicy o niemiecko brzmiących imionach.



– Banzai! – krzyknął robal i posłał konkurenta celnym ciosem pięści w niebyt. Chwilę potem zginął po chirurgicznym nalocie dywanowym

Inną atrakcją są wyzwania: na przykład trafienie strzelbą w jak największą liczbę tarcz w ciągu dwóch minut. Zaliczanie poziomów uaktywnia bonusy, więc zabawy starcza na długo.

TECHNIKALIA

Przeprowadzka w trzy wymiary udała się. Świat jest kreskówkowo uproszczony, bardzo kolorowy, a robaki bogato animowane i przezabawne. Wspaniale wygląda mimika naszych bezkręgowych bohaterów. Każdy element terenu – czy to wielkie mumie z horrorowego wystroju, czy wysepki z arktycznych poziomów – daje się zniszczyć.

Kamera jest umieszczana za plecami aktywnego robaka, ale obracamy ją za pomocą myszki. Z większości broni celujemy,

patrząc oczyma robala, ale są też i takie, które naprowadzamy, używając widoku znad wyspy. I tu mały zgrzyt: w pierwszym wypadku ustawiamy celownik strzałkami, zaś w drugim – myszką. Przez tę niewygodę tracimy cenne sekundy.

Robaki ubarwiają nam rozgrywkę dowcipnymi komentarzami. Wśród ponad siedemdziesięciu zestawów odzywek znajdują się również polskie.

WERDYKT

Trzeci wymiar nie zniszczył grywalności, z której od lat słynie seria Worms, zaś nowa oprawa powinna przyciągnąć nawet tych, których znudziły już wojny różowych maluchów w płaskim wydaniu. Ta gra to pewny przeboj.



Dłuższą chwilę zajmuje nam przywyknienie do trójwymiarowych pól bitew. Na szczęście szybko uczymy się, w jaki sposób wykorzystywać ukształtowanie terenu, aby zyskiwać przewagę nad wrogiem

Nie ciesz się, kolego. Te żalosne giwerki na nic się zdadzą, gdy nadejdzie wybuchowa staruszka

Worms 3D

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Team 17
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	31 października 2003
Przewidywana cena	99,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	niewygodny w sterowaniu
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Mac, PS2, GBA, Xbox

Prognoza:



celująca



REKLAMA

Wyczyny
Tony'ego
już przeszły
do historii.
Podobnie jak kontuzje

Gra zręcznościowa | W tej części sami wybieramy tempo rozgrywki i to, co chcemy zrobić za chwilę. Oto jeszcze lepszy Tony Hawk!

Tony Hawk's Pro Skater 4

TREŚĆ GRY

Skaczemy na deskorolkę i ruszamy w miasto. Jeździmy do woli, zwiedzając poziom i wykonując sztuczki. Od czasu do czasu spotykamy kogoś, kto ma dla nas zadanie: na przykład pobić czyjś rekord w trikach, ostrzec kolegów, nim zgarnie ich policja, czy dotrzeć do trudno dostępnych miejsc, zbierając wskazane gadżety.

TECHNIKALIA

Rozrost czwartej części widać gołym okiem: poziomy są większe, także w pionie. Niestety najdalej widoczne detale zasłonięto mgłą, by nie skakała

nam animacja. Szkoda – tym bardziej że mgła przeszkadza w poszukiwaniach elementów do zebrania w niektórych zadaniach.

Nawet przy najwyższych ustawieniach grafika jest zaledwie zadowalająca. Wynagradzają to świetne animacje postaci, odgłosy i dołączone utwory znanych zespołów.

WERDYKT

Rzadkość: sportowa symulacja z kolejnym numerkiem, która przynosi znaczące zmiany. Jeśli zniesiemy dużo wyższy niż w trójce poziom trudności, czwarty Tony stanie się dla nas najlepszą częścią serii.



Poziomy są jeszcze bardziej wykrecone niż w poprzedniej części. W Tonym 4 znajdziemy nie tylko wesołe miasteczko z kolejką górską, ale również zoo, a nawet otwarte dla turystów więzienie Alcatraz!

Tony Hawk's Pro Skater 4

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Neversoft Entertainment, Inc.
Polski wydawca	LEM
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB RAM
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problemy z grafiką w wersji demo
Grywalność	wysoka

POZOSTAŁE PLATFORMY

PS, PS2, GCN, Xbox, GB Advance **bardzo dobra**

Prognoza:

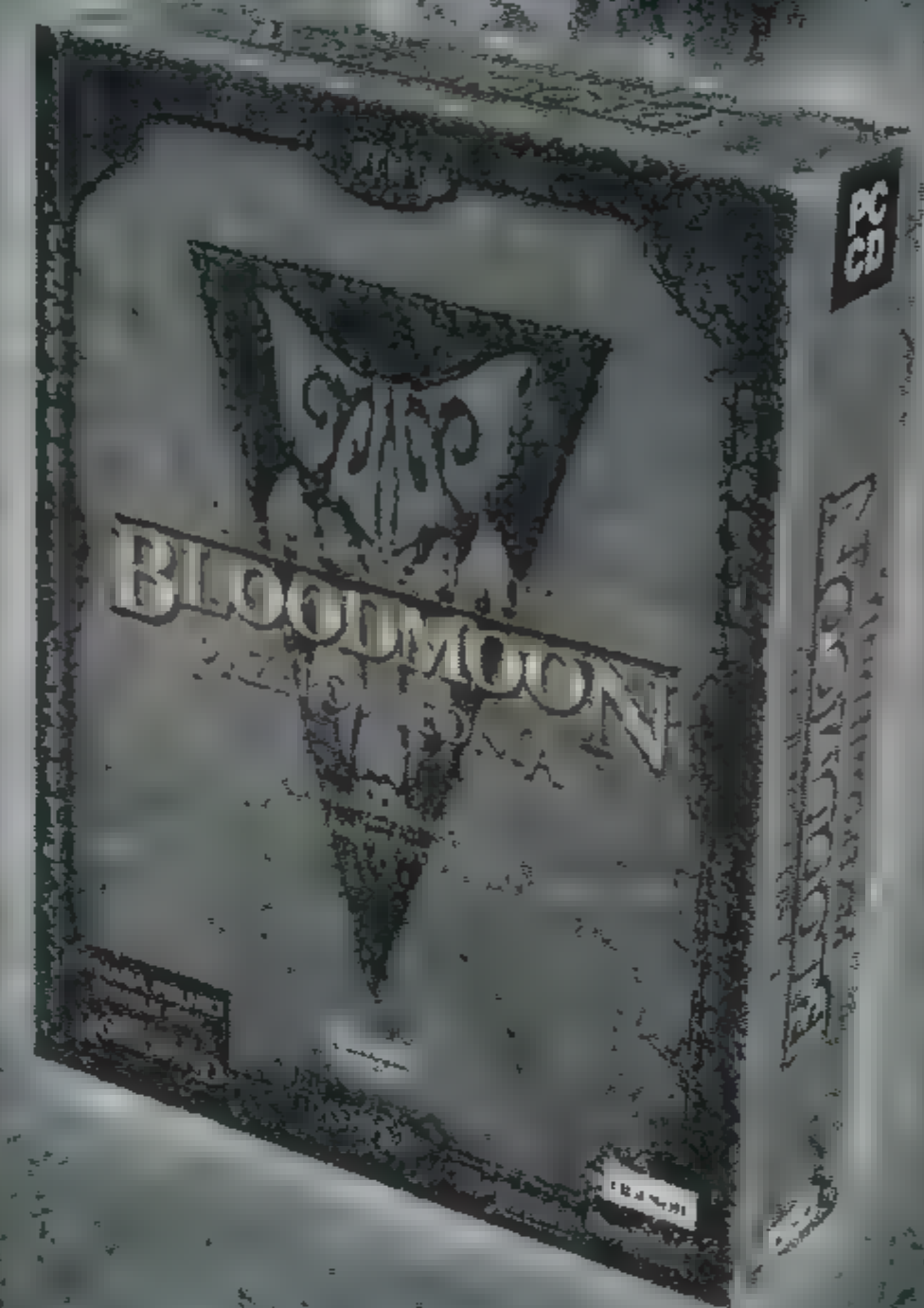


JUŻ W SPRZEDAŻY!

Przepowiednia krwawego księżyca zaczyna się wypełniać!

The Elder Scrolls III BLOODMOON PRZEPOWIEDNIA

Nowy dodatek
do jednej z najlepszych gier RPG



WERSJA KINOWA
KWESTIE MOWIONE PO ANGIELSKU
I POLSKIMI PODPISAMI

59⁹⁰
DOBRA CENA
LEPIEJ
ZŁOTYCH

Bloodmoon to już drugi oficjalny dodatek do The Elder Scrolls III: Morrowind. Akcja dodatku przenosi nas na mroczną wyspę Solstheim, gdzie Cesarstwo Cyrodillijskie założyło nowe osiedle górnicze. Mistery tamtejsi mieszkańcy są nawiedzani przez tajemnicze moce. Nocą wilkołaki atakują tych, którzy odważą się zapuścić w głąb wyspy. Jednak według przepowiedni krwawego księżyca to dopiero zapowiedź straszliwych wydarzeń, które mają nastąpić.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon to wiele godzin dodatkowej zabawy. Nowa wyspa do eksploracji, nowe potwory i przedmioty. Bloodmoon daje też zupełnie nowe możliwości rozgrywki! Jeśli tylko zechcesz będziesz mógł przyłączyć się do obrony zagrożonego osiedla lub zostać wilkołakiem i ruszyć za głosem krwi!!!

* * *



WERSJA KINOWA
KWESTIE MOWIONE PO ANGIELSKU
I POLSKIMI PODPISAMI

59⁹⁰
DOBRA CENA
LEPIEJ
ZŁOTYCH

The Elder Scrolls III: Tribunal to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z Trzech Wielkich Gier RPG minionego roku - The Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie i na wiele godzin dać się pochłonąć fascynującej przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowo mapy do Tribunal'a oraz podstawowej wersji gry.

Uwaga: do prawidłowego działania dodatków wymagana jest oryginalna polska wersja gry The Elder Scrolls III: Morrowind.

© 2003 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, Zeni Max i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi, bądź znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i / lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Etherlords II

Gra strategiczna | W krainie magii rzucanie czarów jest łatwiejsze niż gra w bierki elektryczne. Zabawa zbyt szybko staje się schematyczna

Podaj się albo spuszczę pieska. Dziś jeszcze nie jadł!

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w czarnoksiężnika posługującego się czarami chaosu lub życia. Podróżujemy po krainie, walcząc z istotami również używającymi magii. Do walki służą karty zaklęć, które kupujemy w sklepach bądź zdobywamy w pojedynkach.

Z posiadanych kart składamy zestaw szesnastu czarów, jakich używamy podczas starcia. W miarę odnoszonych sukcesów wzrastają umiejętności naszego bohatera i poznaje on silniejsze formy magii.

Walka toczy się w turach. W jej trakcie przyzywamy rozmaite stworzenia i posługujemy się czarami wspomagającymi ich umiejętności.

TECHNIKALIA

Obszary, po których wędrujemy, są kolorowe i pełne najróżniejszych ozdóbek. Wyglądają ładnie, jednak niekiedy nadmiar detali wręcz utrudnia

orientację. Podczas walki widzimy ekran starcia, gdzie pojawiają się trójwymiarowe postacie przeciwników i przyzwanym przez nich stworzeń. Rzucaniu czarów i potyczkom towarzyszą efektowne animacje.

WERDYKT

Duża liczba czarów i sensowny system rozwoju postaci sprawiają, że Etherlords II z początku przykuwa do komputera. Po dłuższym graniu okazuje się jednak, że limit szesnastu zaklęć ogranicza kombinowanie. Rozgrywka zaczyna nudzić, zaś jedynym urozmaicheniem są coraz silniejsi przeciwnicy.



Walczymy tak długo, aż siła jednego z bohaterów spada do zera. Herosów atakujemy przywołanymi potworami

Etherlords II

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Arxel Tribe
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	październik 2003
Przewidywana cena	29,99 zł
SYSTEM	Win 95/98/Me/XP/2000
Wymagania sprzętowe	PII 450, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Empires

Dawn of the Modern World

Gra strategiczna | Panowanie nad światem zdobędzie tylko kilka wybranych narodów, ale walki i tak są pasjonujące

TREŚĆ GRY

W 950 roku naszej ery zaczynamy budować nasze państwo tak, by przez 1000 lat opanować cały świat. Rozwijamy jednostki wojskowe, ale także miasta i gospodarkę, budujemy uniwersytety i wydobywamy surowce.

W demie gramy tylko Amerykanami, Brytyjczykami albo Niemcami, ale walczyć będziemy także Rosjanami, Chińczykami i Koreańczykami. Każdy z narodów ma unikalne jednostki

i predyspozycje, które jednak nie zawsze są powiązane z rzeczywistymi wydarzeniami. Na przykład Brytyjczycy budują kopalnie, podczas gdy Amerykanie muszą wydobywać złoto i kamień, zatrudniając robotników.

W grze mamy trzy tematyczne kampanie. Bronimy Anglii wraz z Ryszardem Lwie Serce, odpieramy ataki piratów na wybrzeża Korei wraz z admirałem Yi Sun-sinem i tocymy bitwy podczas drugiej wojny światowej na czele armii generała Pattona.

Nawet dywizja czołgów musi ulec bombardowaniu, bowiem czołgi nie mają брони przeciwblotniczej. W grze liczy się dobieranie oddziałów tak, by niestraszny im był żaden rodzaj брони wroga

TECHNIKALIA

Grafika wygląda przyzwoicie. Gdy oglądamy wojska z góry, jest nawet ładna. Wybierając zupełnie niepraktyczny widok z powierzchni ziemi, widzimy jednak, że obiekty są kanciaste, a horyzont kończy się tuż za najbliższym domem.

Dobłą zabawę gwarantuje inteligentny przeciwnik i widowiskowe walki. Wojnę prowadzimy bowiem na morzu, lądzie i w powietrzu. Jeśli zaniedbujemy jedną z broni, wróg zaraz to wykorzystuje.

WERDYKT

Dynamiczna akcja i zróżnicowane strony konfliktu już dają nadzieję na bardzo dobrą zabawę. Czekamy jednak na kampanie. W wersji demonstracyjnej jedna z misji wygląda jak skrzyżowanie gry strategicznej i fabularnej. To zapowiada znakomitą rozrywkę.



Wszyscy żołnierze ukryci za przeszkodami terenowymi są oznaczani odpowiednim kolorem. Mimo to widok z powierzchni jest niepraktyczny

Empires Dawn of the Modern World

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Stainless Steel Studio
Polski wydawca	LEM
Data wydania	październik 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra



W zawodach uczestniczą prawdziwi zawodnicy. Przykładem jest Eric Cantona, znakomity piłkarz francuski, który zamienił trawiastą murawę na piasek plaży

Pro Beach Soccer

Ang. Profesjonalna piłka plażowa.
Wymowa: pro biicz soker

Gra sportowa |
Bieganie za piłką na bosaka po plaży różni się od zwykłej piłki nożnej zarówno w rzeczywistości, jak i na komputerze

TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w rozgrywkach plażowej piłki nożnej, wybierając jedną z 32 drużyn. Gramy mecze towarzyskie, mierzymy się z kolejnymi zespołami lub bierzemy udział w lidze rozgrywanej na plażach w czterech krajach.

Plażowa piłka nożna różni się zasadami od zwykłej, dlatego na przykład podczas meczu dostajemy niebieską kartkę oznaczającą wykluczenie zawodnika z gry na pewien czas, a sam mecz składa się z trzech tercji po 12 minut.

Oprócz bramek liczy się wartość

Patrząc na wyczyny graczy, mamy wrażenie, że jesteśmy w cyrku

artystyczna gry: sztuczki techniczne, finezyjne podania, akcje i strzały. Dostajemy za nie punkty. Gdy zbieramy ich odpowiednio dużo, w naszą drużynę wstępuje nowy duch i zawodnicy przez pewien czas grają lepiej.

TECHNIKA I A

Nasi zawodnicy wykonują wspaniałe ewolucje: przewrotki, nożyce, rowerki, a bramkarze znakomite parady. Niestety sterowanie jest kiepskie. Piłkarze albo wolno truchtają przez piasek, albo śmigają z szybkością gazeli. W wersji beta niekiedy nie można zmusić zawodnika, by ruszył się do piłki.

WERDYKT

Ładna gra nie została niestety starannie wykonana. Ten kto jest na tyle cierpliwy, by przyzwyczaić się do sterowania i zachowania zawodników, widzi wiele porywających akcji.

Pro Beach Soccer

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Wanadoo Edition
Polski wydawca	PLAY PC
Data wydania	późniok 2003
Przewidywana cena	11,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra

POZOSTAŁE PLATFORMY PS2, Xbox, GBA

Prognoza:



dobra

JUŻ
W SPRZEDAŻY

PRZYGODA NA WIELE NOCY

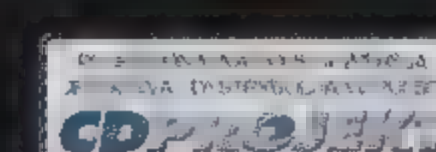
PIERWSZY OFICJALNY DODATEK DO GRY
NEVERWINTER NIGHTS: PONAD 20 GODZIN
DODATKOWEJ ZABAWY W FASCYNUJĄCYM
ŚWIECIE NEVERWINTER NIGHTS



SHADOWS OF UNDRENTIDE. OFICJALNY DODATEK DO NEVERWINTER NIGHTS TO:

- ponad 20 godzin zabawy w trybie dla jednego gracza,
- pięć nowych profesji (teraz możesz grać m. in. jako zabójca lub łancerz cieni),
- nowe potwory, ponad 30 nowych cech i umiejętności, ponad 50 nowych czarów,
- rozbudowany zestaw narzędzi Neverwinter Aurora, zawierający nowe elementy i tereny (pustynie, ruiny, obszary zaśniewione),
- ekskluzywna, polska wersja językowa zawierająca dodatkową płytę Audio CD ze ścieżką dźwiękową z gry.

79⁹⁰



NEVERWINTER NIGHTS: Shadows of Undrentide to oficjalny dodatek do gry Neverwinter Nights: The Complete Edition. Zawiera on 20 godzin zabawy w trybie dla jednego gracza, pięć nowych profesji (teraz możesz grać m. in. jako zabójca lub łancerz cieni), nowe potwory, ponad 30 nowych cech i umiejętności, ponad 50 nowych czarów, rozbudowany zestaw narzędzi Neverwinter Aurora, zawierający nowe elementy i tereny (pustynie, ruiny, obszary zaśniewione), ekskluzywną, polską wersję językową zawierającą dodatkową płytę Audio CD ze ścieżką dźwiękową z gry.

www.neverwinter nights.com





Najmniejsze pojazdy, jakie zobaczymy w Homeworldzie 2, mają kilkanaście metrów, największe – kilka kilometrów

Gra strategiczna | Mniej błędów, lepsza grafika. Druga odsłona trójwymiarowej zabawy w wojnę kosmiczną zapowiada się lepiej niż znakomita część pierwsza

Homeworld 2

¹Ang. Ojczysty świat. Wymowa: hoimworld

TREŚĆ GRY

Akcja rozgrywa się w kosmosie, więc trójwymiarowe są nie tylko modele statków, ale także pole bitwy. Atakujemy wrogów z każdej strony i ustawiamy pojazdy w przestrzenne formacje.

Sercem naszej gwiazdnej floty jest olbrzymi statek matka. Stopniowo rozbudowujemy go o moduły konstrukcyjne służące do budowy statków: od niewielkich myśliwców po kilkusetmetrowe krążowniki. Ich produkcja wymaga surowców, które pozyskujemy ze znalezionych asteroid.

Różnicujemy skład floty. Wyposażone w działa jonowe fregaty szybko niszczą wrogie okręty, ale strzelają tylko na wprost, są więc bezbronne wobec ataków bombowców i kanonierek. Te jednak łatwo padają łupem fregat eskortowych wyposażonych w szybkostrzelne, obrotowe wyrzutnie.

TECHNIKALIA

Tak jak w pierwszej części gry, grafika i dźwięk są znakomite. Autorzy użyli prostych efektów, takich jak proste czarno-białe



Nieruchome zrzuty ekranów nie są w stanie oddać dynamiki kosmicznych bitew toczonych w Homeworldzie 2

animacje podczas odpraw, które nadają im oryginalny klimat. Staczane przez roje statków wśród rozbłysków wybuchów i smug rakiet bitwy kosmiczne wyglądają pięknie.

Obsługa Homeworlda 2 jest prosta. Ruchami kamery sterujemy swobodnie lub każemy jej podążać za jednym z obiektów. W dowolnej chwili włączamy pauzę, dzięki czemu mamy czas na podjęcie decyzji. Jeśli chcemy, gra zaznacza jednostki kolorowymi symbolami, co ułatwia nam szacowanie składu i rozmieszczenia wrogiej floty.

WERDYKT

Kilka lat temu Homeworld wywołał małą rewolucję. Homeworld 2 zapowiada się na udaną kontynuację. Zrezygnowano z rozwiązań, które nie sprawdziły się w poprzedniej części. W zamian przygotowano nowe typy jednostek i lepiej zrównoważono zależności między nimi. Jeśli wszystkie zadania w grze dorównują tym z wersji demonstracyjnej, Homeworld 2 z pewnością trafi do grona najlepszych gier strategicznych bieżącego roku.

Homeworld 2

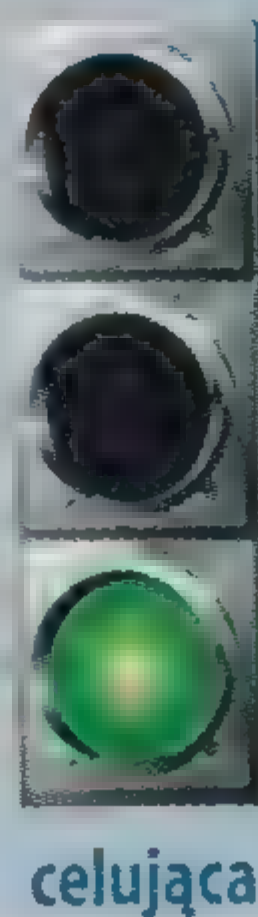
INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Relic Entertainment
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	październik 2003
Przewidywana cena	99,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB, T&L
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

Grając w pojedyncze misje przeciwko komputerowi lub w sieci, sami wybieramy kolor statków i godło floty

Command & Conquer Generals Zero Hour

Gra strategiczna | Obszerny dodatek do Command & Conquer: Generals pokazuje, jaka powinna być ta gra od początku

TREŚĆ GRY

Dodatek Godzina Zero to spełnienie zapowiedzi gry C&C Generals. Kilka lat temu jej twórcy obiecywali, że w ich grze wybierzemy jednego z wielu generałów, których siły będą się od siebie różnić nawet w obrębie jednej armii.

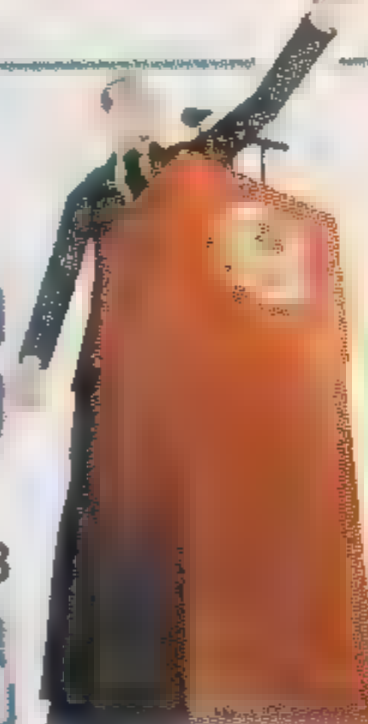
Każda z trzech stron nowego konfliktu – USA, Chiny i Armia Światowego Wyzwolenia – ma trzech generałów. Oczywiście są też armie dowodzone przez anonimowych wodzów. Ich siły są uśrednione. Amerykańscy dowódcy specjalizują się w walce siłami powietrznymi, laserami oraz superbronią.

Chińczycy dają nam wybór pomiędzy generałem nuklearnym, piechoty i czołgów, a AŚW od zamachów, broni biologicznej i niewykrywalności. Każdym z nich gra się inaczej.

TECHNIKALIA

Grafika wygląda tak samo jak w Generals, ale wciąż nie jest to wada. Świeży wygląd mają tylko nowe jednostki. Bardzo nam się podoba wybuch bomb kruszących likwidujących załogi budynków. Po trafieniu w cel przyska z niego masa odłamków i kurzu. Dobrze wrażenie robią też wszechobecne lasery. Gra zostanie przełożona na język

Republic The Revolution



Gra strategiczna | Ruszamy na podbój kraju. Zamiast żołnierzy, armat i bomb, używamy sprytu, podstępu i łapówek

TREŚĆ GRY

Jako ambitny obywatel fikcyjnej byłej sowieckiej republiki, Novistrany, rozpoczynamy karierę polityka. Naszym celem jest obalenie dyktatora, który kiedyś doprowadził do uwięzienia i stracenia naszych rodziców. Wybieramy jedną z kilku dróg życiowych, decydujemy

Obiecywane przez autorów cuda graficzne nie znalazły się w grze. Dostajemy zwykłe środowisko trójwymiarowe z podobnymi do siebie modelami i błędami grafiki





Stajemy do walki w pojedynkach z dziewięcioma generałami w trzech kampaniach. Każda złożona jest z pięciu misji. Ten dodatek jest dłuższy od oryginału!

polski. W porównaniu z podstawową wersją zmieni się kilka nazw jednostek. Amerykański samolot niewykrywalny stanie się bombowcem, a piechota przeciwrakietowa AŚW będzie nazywana raketową.

WERDYKT

Tak powinni wyglądać Generalsi! Poprawy wymaga tylko zawadzące czasem wykrywanie przeszkód i znajdowanie drogi do celu. Murowany hit!

Command & Conquer: Generals - Zero Hour

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Electronic Arts
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	wrzesień 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka

POZOSTAŁE PLATFORMY

brak

Prognoza:



celująca

o stylu naszych działań i rozkręcamy własną partię.

W długiej kampanii podbijamy serca mieszkańców kolejnych dzielnic trzech głównych miast kraju. W tym celu werbuje asystentów, zwolujemy wiece, dezinformujemy zwolenników wrogich stronnic, a czasem uciekamy się do przekupstwa i nielegalnych działań zaczepnych. Liczba możliwych akcji jest bardzo duża, a zwerbowani poplecznicy wnoszą do naszego sztabu umiejętności, którymi sami nie dysponujemy.

TECHNIKALIA

Opanowanie opcji i możliwości gry jest bardzo trudne. Gdy jednak przełamujemy pierwsze lody, stwierdzamy, że wykonujemy masę ciekawych zadań, które autorzy wpleli w trzymającą w napięciu fabułę.

WERDYKT

Gra zapowiada się znakomicie. Miłośnicy gier opierających się na zarządzaniu będą zachwyceni.

Republic: The Revolution

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Elixir Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	139,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 400, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka

POZOSTAŁE PLATFORMY

brak

Prognoza:



bardzo dobra

84 FANTASTYCZNE STRONY
TYLKO ZA 6,99 zł

3 POCZTÓWKI Z FILMU WŁADCA PIERSCIENI GRATIS!

cena: 6,99 zł w tym 7% VAT
Sfera
WSZYSTKO O FANTASTYCE

MATRIX - TRYLOGIA

galeria Sfery • świat Matrixa

DEAN R. KOONTZ

mistrz literatury grozy

LECH JĘCZMYK

wywiad Sfery

GODZILLA

fantastyka made in Japan

H. G. WELLS

szlachetny wizjoner końca XIX wieku

LIGA NIEZWYKŁYCH DZENTELMENÓW

PONAJDT: OPOWIADANIA, RECENZJE (POWIEŚCI, KOMIKSY, FILMY) KLUBY (WŁADCA PIERSCIENI, STAR WARS, STAR TREK) GRY BEZ PRĄDU

3 POCZTÓWKI KOLEKCYJNERSKIE GRATIS



UWAGA: RÓŻNE WZORY

WEJDŹ DO WYŻSZYCH SFER

Call of Duty

Gra zręcznościowa | Jako szeregowy żołnierz bierzemy udział w największych bitwach drugiej wojny światowej

TREŚĆ GRY

W mundurze żołnierza sowieckiego, brytyjskiego lub amerykańskiego walczymy z hitlerowskim Wehrmachtem. W udostępnionym przez producenta demie zdobywamy normandzkie miasteczko Sainte-Mere-Eglise. Walczymy w szeregach

amerykańskiego 506 pułku spadochronowego i razem z kolegami oczyszczamy zabudowania z niemieckich żołnierzy.

Zdobytymy stanowiska wrogiej artylerii przeciwlotniczej, które ostrzeliwują desantujących się Amerykanów. Drużyna osłania nas ogniem broni maszynowej, a dowodzący nią

kapitan wskazuje kolejne cele. Płonące domy, przeorana pociskami ziemia i dobiegające zewsząd odgłosy walki tworzą niesamowity klimat prawdziwego pola walki.

TECHNIKALIA

Gra przypomina Medal of Honor, ale jest znacznie ładniejsza. Płonące budynki, odpryski pocisków dziurawiące tynk i porzucony sprzęt wyglądają jak prawdziwe. W każdej chwili wykorzystujemy porzuconą przez wroga broń, a utraconą energię uzupełniamy, korzystając ze znalezionych apteczek.

Drużyna wyśmienicie wspiera nas w walce. Zachwyca dbałość o detale. Natykamy się na przykład na niemiecki transporter opancerzony z oznaczeniem 21 Dywizji Pancernej, która naprawdę stacjonowała w rejonie amerykańskiego zrzutu.

WERDYKT

Call of Duty zapowiada się znakomicie. Dopracowana grafika, świetnie zaprojektowane misje i różnorodność frontów, na których walczymy, sprawiają, że ta gra będzie murowanym przebojem.



W pierwszym zadaniu niszczyliśmy flakpanzery, groźne stanowiska artylerii przeciwlotniczej



Nasza drużyna zachowuje się wspaniale. Żołnierze dobrze wykorzystują osłony i bardzo skutecznie prowadzą ogień w kierunku Niemców

Ang. Obowiązek wobec ojczyzny. Wymowa: kol of djuti

Call of Duty

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent Infinity Ward

Polski wydawca LEM

Data wydania koniec 2003

Przewidywana cena jeszcze nieznana

SYSTEM Win 98/Me/2000/XP

Wymagania sprzętowe PIII 700, 128 MB RAM

Obsługa akceleratora jest, wymaga 16 MB

Tryb wieloosobowy w sieci jest, dla 32 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności średni

Instalacja bezproblemowa

Obsługa i działanie bezproblemowe

Grywalność wysoka

POZOSTAŁE PLATFORMY PS2, Xbox, GameCube

Prognostyka:

celująca

Gra zręcznościowa | Za sześćset lat będziemy mieszkać na dnie oceanów. Ludzkość nie wyciągnęła jednak żadnych wniosków z apokalipsy i nadal toczy krwawe walki

TREŚĆ GRY

Wykonujemy misje w podwodnym świecie, odwiedzając miasta i rozbudowując swój arsenał. Pływamy podwodnym myśliwcem i walczymy z hordami przeciwników, używając rozmaitych broni: działek zwykłych i plazmowych, torped oraz urządzeń do paraliżowania systemów elektronicznych wroga.

Pomiędzy misjami toczymy dialogi z napotkanymi postaciami, zagłębiając się w mroczny świat podwodnych imperiów i zawiśniętych intryg. Za wykonane zadania dostajemy premie: broń oraz ulepszenia statku. W miarę rozwoju akcji otrzymujemy nowe maszyny.

Aquanox 2 Revelation

TECHNIKALIA

Grafika jest ładna, ale zbyt monotonna. W mrokach głębin widać tylko usiane pagórkami dno, plamę światła u góry, skąpo rozsiane tu i tam instalacje oraz jednostki pływające. Najciekawiej prezentują się efekty strzałów i wybuchów.

WERDYKT

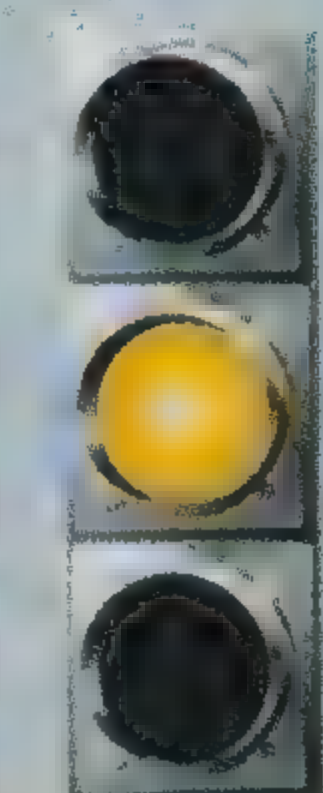
Konstrukcja misji jest zbyt mało urozmaicona. Pływanie pomiędzy punktami nawigacyjnymi i bezustanne strzelanie do napotkanych przeciwników szybko się nudzi. Gra jednak wciąga za sprawą ciekawie zaprojektowanej fabuły.

Aquanox 2: Revelation

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	JoWood Productions
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	P4 1 GHz, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognostyka:



dostateczna

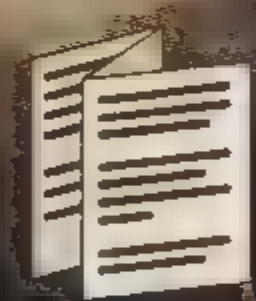


Poprzednia część urzekała bogactwem kolorów, tym razem autorzy postawili na realizm. Walki w brunatnej wodzie są mniej wciągające

LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ
W WIELKIM STYLU!



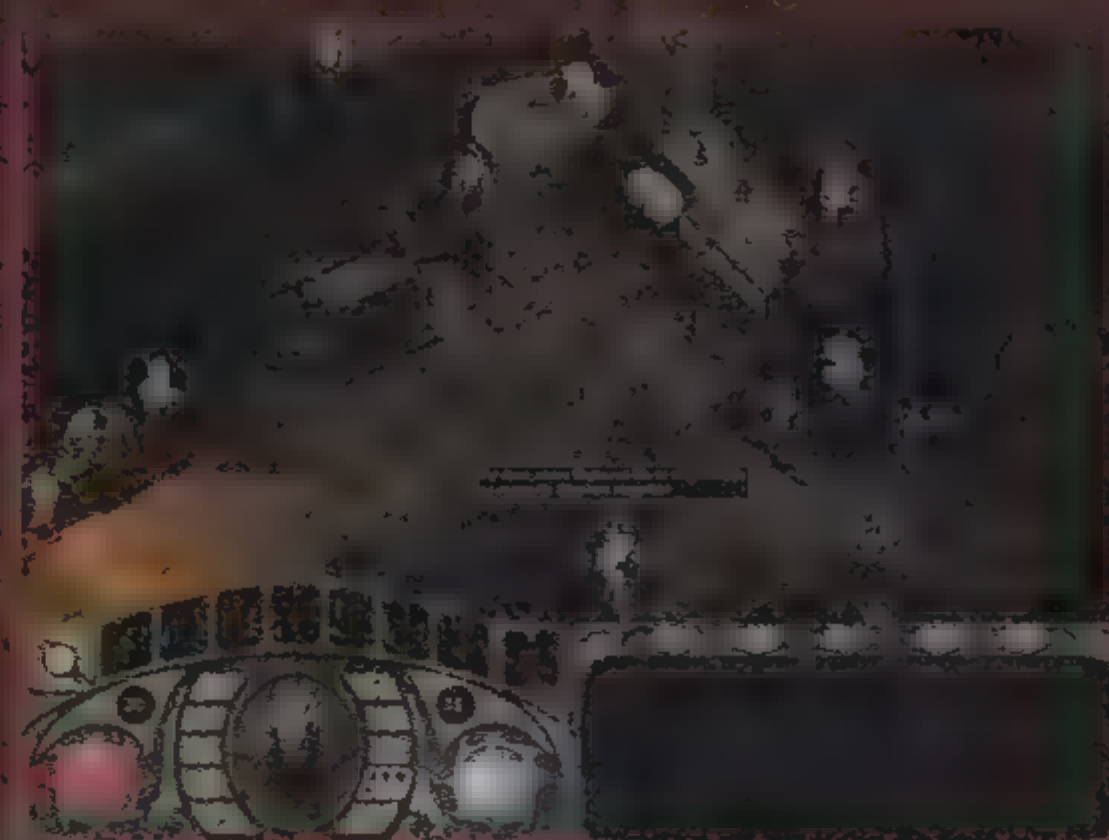
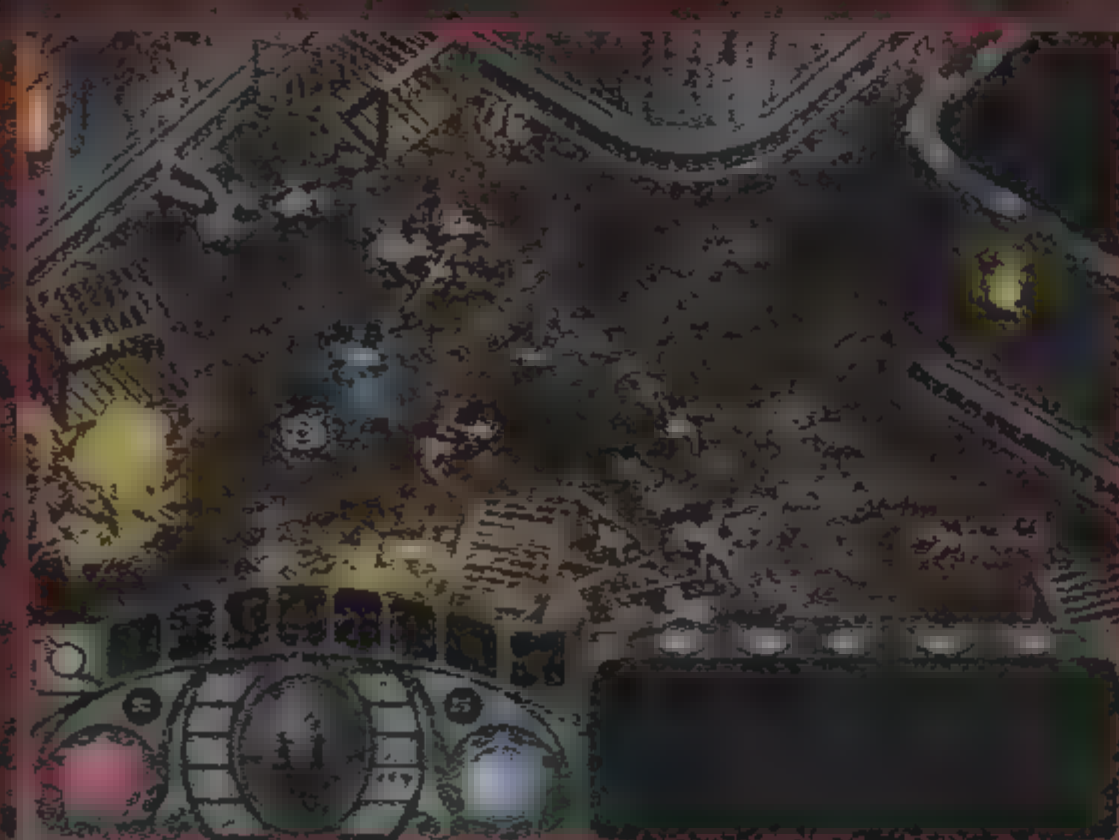
Razem z grą
otrzymasz
kartę pomocy
podręcznej!



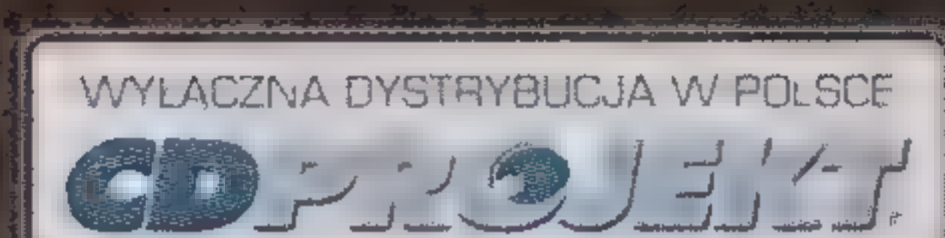
2 CD

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBOJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE
CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG.
JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ
W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!

SPECJALNIE NA ŻYCZENIE GRACZY! DO WYBORU: ORYGINALNA WERSJA ANGIELSKA LUB POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!



JUŻ W SPRZEDAŻY!



Wszystkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo Interplay, Black Isle Studios, logo Black Isle Studios, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz logo Lionheart: Legacy of the Crusader są znakami handlowymi należącymi do Interplay Entertainment Corp. Reflexive oraz logo Reflexive są znakami handlowymi Reflexive Entertainment, Inc.

Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough

Dodatek do gry zręcznościowej | Kto nie idzie naprzód, ten się cofa. To przysłówie sprawdza się zarówno na wojnie, jak i w świecie gier komputerowych

TREŚĆ GRY

Znów przenosimy się w czasy drugiej wojny i jako amerykański sierżant walczymy z hitlerowską machiną wojenną. Tym razem autorzy wysyłają nas do Afryki Północnej i Włoch, między innymi pod Monte Cassino.

Rozgrywka nie zmieniła się od czasów Allied Assaulta. Mamy wprowadzić nowe bronie i wydarzenia podczas misji, ale nie sposób oprzeć się wrażeniu, że już to wszystko widzieliśmy. Jazda czołgiem była w Spearheadzie, aleja snajperów w Allied Assaultcie. Ten dodatek to odgrzewany kotlet. Jedyny nowatorski element to przejście

przez pole minowe z wykrywaczem w garści. Niestety jest za krótki i wciśnięty do gry na siłę. Nie poprawiono zachowania drużyny, która w każdej misji ginie już po kilku chwilach.

TECHNIKALIA

Grafika nie zmieniła się ani na jotę. Burza piaskowa wygląda efektownie, ale mina nam rzędnie, gdy widzimy tych samych żołnierzy, z którymi walczyliśmy w podstawowej wersji gry. Kłują w oczy siermiężne modele czołgów. Na pochwałę zasługuje dopracowanie nowych typów broni, ale ten element ginie w morzu przeciętności.

WERDYKT

Wbrew tytułowi ten dodatek nie jest przełomowy. Od premiery Allied Assaulta sztuka tworzenia gier poszła naprzód, a seria stoi w miejscu. To sprawna robota, ale wypada błado na tle nadchodzącego Call of Duty.

Ang. Order zasługi:
Atak aliantów
- Przełamanie.
Wymowa: medal
of honor: elajd esolt
brejkfru. Medal
of Honor to
najwyższe
odznaczenie
przyznawane
amerykańskim
żołnierzom



-Teraz wy, żołnierzu, spróbujecie trafić niemieckiego generała prosto w szcękę z thompsona. Tylko bez żadnych oszustw!

MoH AA - Breakthrough

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Electronic Arts
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	listopad 2003
Przewidywana cena	69 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 20 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Chicago 1930

Gra strategiczna | Walczymy o władzę albo o porządek. A to, jak walczymy, zależy od tego, o co walczymy – mafioso używa tej samej broni, ale innych metod niż policjant

²Miasto w USA znane z bezwzględnych mafijnych porachunków na przełomie lat 20. i 30. ubiegłego wieku.
Wymowa: czikago

TREŚĆ GRY

Trafiamy do Chicago pod rządami gangstera Hanka O'Neila. Jako mafioso Jack Beretto dołączamy do bandy don Falcone'a, by walczyć o jego dominację w przestępczym świecie.

Zabijamy konkurentów, kradniemy, wymuszamy okupy i walczymy z policją. Jeśli opanujemy miasto, gramy później jako Edward Nash, policjant ze specjalnej jednostki do walki z przestępczością zorganizowaną. Prowadząc kolejne śledztwa, dostarczamy dowodów na działalność mafii i rugujemy ją z ulic.

Policjantom nie wolno strzelać pierwszym. Gangsterów aresztujemy wtedy, gdy przesłuchujemy świadków i mamy niezbite dowody winy przestępców. W przerwach między akcjami szkolimy ludzi i uzbrajamy ich.

TECHNIKALIA

Otrzymana przez nas wersja beta ma jeszcze sporo niedociągnięć. Zabite lub ogłuszone postacie padają w jeden sposób. Przeciwnicy nie widzą nas, nawet gdy stoimy 10 metrów od nich. Dzięki temu załatwiamy zbira trzymającego tommyguna, zachodząc go od tyłu i zadając cios nożem. Z drugiej strony skuteczność broni zależy od miejsca, w które celujemy.



Miasto podzielone jest na strefy, w których zdobywamy wpływy

WERDYKT

Po usunięciu błędów z wersji beta gra ma szansę być świetna. Zadania są interesujące i złożone. Pozornie prosty rozkaz okazuje się początkiem niebezpiecznej i długiej przygody. W dodatku sami decydujemy o kolejności wykonania misji.

To jest napad! Zapakuj wszystkie żelki do torebki i połóż powoli na ladzie

Chicago 1930

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Spellbound Studios
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	grudzień 2003
Przewidywana cena	29,99 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Wbrew pozorom widzimy tylko te pomieszczenia, w których mamy swoich ludzi. Ustawiamy ich tak, by nie dali się zaskoczyć

4CD



www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com



ENTER MATRIX

Scenariusz i reżyseria bracia Wachowscy - twórcy trylogii Matrix™

1 godzina ekskluzywnych sekwencji filmowych w wykonaniu twórców trylogii Matrix™.
Wejdź do Matrixa i walcz po stronie filmowych bohaterów – Neo i Morfeusza!



6 LISTOPADA 2003

PROJEKT

PlayStation 2

PC CD-ROM

Shiny

ESRB



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY.



Warner Bros.
U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (s13)
© Village Roadshow Films (BV) Limited — All Other Territories

Piraci z Karaibów





Gra zręcznościowa | Bezana szot wybieraj, prawy foka szot luz! – z takim okrzykiem ruszamy do walki przeciw piratom grasującym po Karaibach. Ale wcześniej sprawdzamy, czy ta łajba aby nie cieknie **Ściągawka na stronie 56**

TRZECIĄT

Na ekranach polskich kin od pewnego czasu triumfy święci film Piraci z Karaibów: Kłątwa Czarnej Perły z Orlando Bloomem i Johnnym Deppem w rolach głównych. Został uznany za jeden z najlepszych obrazów z tego nieco zapomnianego gatunku i zebrał doskonale recenzje. Gra pojawiła się niemal równocześnie z premierą kinową i to w polskiej wersji.

Wcielamy się w młodego korsarza Nathaniela Hawka. Korsarze w odróżnieniu od piratów nie działali nielegalnie – chociaż oficjalnie nie należeli do żadnej floty,

współpracowali jednak z określonym królem, łupiąc bezlitośnie jego wrogów. Przygodę rozpoczynamy na angielskiej wyspie Oxbay, gdzie przybiliśmy po przeżyciu silnego sztormu. Chcemy sprzedać zawartość ładowni i najać nowych marynarzy, którzy zastąpią zmytych z pokładu przez fale. Niestety zaraz po opuszczeniu portu widzimy, jak Francuzi atakują wyspę i zajmują miasto. Naszym pierwszym zadaniem jest poinformowanie gubernatora sąsiedniej wyspy o tym, co się stało.

Piraci z Karaibów to połączenie gry przygodowej i zręcznościowej – przemierzamy mały archipelag, handlując, tocząc

walki z piratami i wykonując liczne misje zlecane nam przez spotykanych ludzi. Pływamy od portu do portu, szukając przygody i łatwego zarobku. W każdym mieście zaglądamy do tawerny, gdzie wysłuchujemy lokalnych plotek, reperujemy uszkodzony statek w stoczni i oczywiście składamy wizytę gubernatorowi, który czasem zleca nam jakieś dodatkowe zadanie.

Okoliczności niekiedy zmuszają nas do zapuszczenia się w dżunglę otaczającą miasto. Czyhają tam niebezpieczeństwa, takie jak rozbójnicy czy żywe szkielety, z którymi radzimy sobie, walcząc szablą i strzelając z pistoletu. Poznawanie wysp to najnudniejsza część gry. Ze znużeniem obserwujemy, jak nasz bohater truchtem przemierza okolicę, a przeciwników najczęściej omijamy, bo nie mamy szans w starciu.

Otwarte morze to zupełnie inna sprawa. Naszym statkiem (później małą flotą) sterujemy na ogólnej mapie,

Od stania z założonymi rękami przygoda nie posunie się do przodu. A na Karaibach mamy jeszcze kupę do zrobienia!

na której widać wszystkie osiem wysp archipelagu. Gdy spotykamy inne statki, przechodzimy do ujęcia z bliska – tu wydajemy rozkazy naszym kompanom i kierujemy okrętem flagowym. Strzelamy z dział, starając się uszkodzić elementy statku wroga (żagle, kadłub), a potem, jeśli uznajemy to za stosowne, przystępujemy do abordażu. Zdobyte statki zatrzymujemy, sprzedajemy albo zatapiamy.

Bitwy morskie są pasjonujące, widać, że w nie właśnie autorzy włożyli najwięcej serca. Piraci z Karaibów mają wiele elementów gry fabularnej. Nasza postać jest opisana szeregiem współczynników, które podnosimy, zdobywając punkty doświadczenia za udział w walkach, wykonywanie misji oraz za nawigowanie w trakcie burzy. Dodatkowo nasze umiejętności uzupełniane są przez najmowanych do pracy oficerów. Dzięki nim celniej strzelamy i lepiej nawigujemy. Oficerowie pomagają również w walkach na lądzie, a także towarzyszą w podróżach po wyspach.

Niestety Piraci z Karaibów to gra niedopracowana i nieprzemyślana. Oto przykład – kończymy rozmowę z córką angielskiego gubernatora. Przechodzimy kilka kroków i rzuca się na nas banda rozbójników, którzy na oczach panienki robią z nas i kompanów szaszłyki. Nie byłoby w tym może i nic dziwnego,

gdyby nie to, że córce gubernatora towarzyszy dwóch rosłych żoldaków, a nasz bohater to prawa ręka jej ojca!

Fatalnym, utrudniającym żeglugę błędem jest wariujący bom. Otóż wbrew prawom fizyki ma on tendencję do przesuwania się na nawietrzną – stronę, z której wieje wiatr. Każdy, kto choćby trochę zna się na żeglarstwie, patrzy na to ze zgrozą i politowaniem.

Takich denerwujących błędów jest więcej, ale w ogólnym rozrachunku nie psują nam zabawy. Pomimo wszystkich swoich niedostatków Piraci z Karaibów to znakomita gra. Doskonały scenariusz wciąga nas w wir wydarzeń, których centrum jest tajemnicza mapa skarbów. Rozbudowany wątek fabularny sprawia, że przywiązujemy się do naszej postaci, zwłaszcza że podnoszenie parametrów ma widoczny wpływ na sprawność w walce.

TECHNIKA I INNE

Najmocniejszą stroną gry jest wspaniała grafika. W żadnej innej grze nie widzieliśmy tak pięknej i dopracowanej wody. Gdy walczymy lub pływamy w pobliżu wysp, wrażenia są po prostu oszałamiające. Widoki zachodzącego słońca odbijającego się w obrosniętej palmami zatoczce czy imponującego sztormu z zacinającym deszczem i kilkumetrowymi falami sprawiają, że czujemy się naprawdę jak na Karaibach.

Wszystkie odwiedzane miasteczka mają własny charakter i choć wnętrza budynków bywają do siebie podobne, to kręte uliczki wyglądają inaczej na

STEROWANIE

Na morzu

- podniesienie/opuszczenie żagli
- skręt w lewo/w prawo
- Spacja – strzał, przejście do ekranu żeglugi
- Enter – otworenie menu
- szybka akcja
- na klawiaturze numerycznej – przyspieszenie upływu czasu

Na lądzie

- do przodu
- do tyłu
- Spacja – wykonanie ataku
- zablokowanie ciosu
- bieg
- uniknięcie ciosu
- strzelanie

każdej z ośmiu wysp. Niewiele gier zyskuje tak wiele dzięki dobrej oprawie – tu klimat został osiągnięty dzięki dopracowanej grafice i przyjemnej, spokojnej muzyce płynącej z głośników. Oprawa ma także jeszcze jedną cechę – wpływa kojąco na skołotane nerwy spokojnym tempem i muzyką.

Gra powstawała z myślą także o konsoli Xbox i nosi niestety piętno konsolowego sterowania. O ile walki morskie toczymy bez problemu, o tyle poruszanie się na piechotę może doprowadzić do szału nawet spokojnych ludzi. Chodzimy tylko do przodu i do tyłu – nie przewidziano możliwości chodzenia w bok! Aby rozejrzeć się po okolicy, musimy się więc zatrzymać. W wypadku, gdy goni nas czterech piratów, staje się to wyjątkowo trudne. ➔

PIRACI Z KARAIBÓW RZĄDZĄ W KINACH

Film Gore'a Verbinskiego to odważne przedsięwzięcie. Od czasów efektownej klapy Piratów Romana Polańskiego pirackiego tematu unikały wszystkie wielkie wytwórnie Hollywood. W końcu jednak ktoś podjął słuszną decyzję o reanimacji zapomnianego gatunku. Oprócz tytułu film nie ma prawie nic wspólnego z grą. Historia kręci się wokół statku Czarna Perła, na którym pływał kiedyś kapitan Jack Sparrow (w tej roli nadzwyczajny Johnny Depp). Został z niego usunięty przez swych kompanów, którzy tak później pohulali, że za karę zamienili się w zombi i teraz terroryzują Karaiby. Gdy napadają na miasto Port Royale i porywają córkę gubernatora, kapitan Sparrow wraz z młodym kowalem Willem (w tej roli Orlando Bloom znany lepiej jako Legolas) wyrusza w pościg. To oczywiście okrutny skrót tego, co rzeczywiście dzieje się w filmie, bo fabuła jest wielowątkowa i skomplikowana, zresztą tak samo jak w grze.



Kreacja Johnny'ego Deppa jest rewelacyjna. Mamy nadzieję, że Amerykańska Akademia Filmowa będzie o tym pamiętała podczas przyznawania Oscarów!

PRZEBIEG GRY



1 W portach odpoczywamy i naprawiamy statek. Aby sprawnie przemieszczać się pomiędzy głównymi budynkami, korzystamy z opcji szybkiej podróży.



2 Tawerna to centrum kulturalne portu. Tu słuchamy plotek, odpoczywamy, werbujemy marynarzy i oficerów. Szynkarz miewa dla nas proste misje do wykonania.



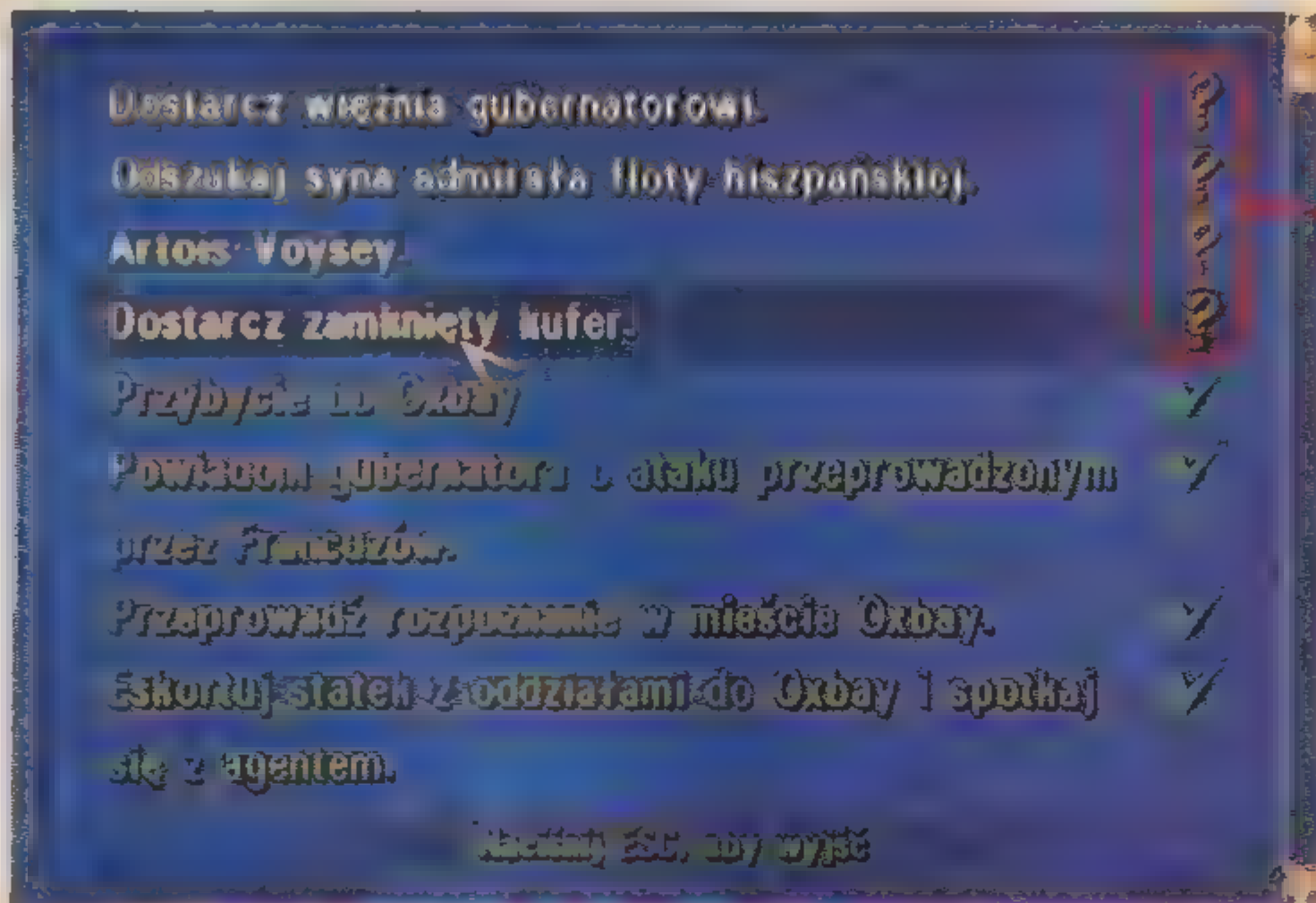
3 Początkowo pieniądze najszybciej zarabiamy na handlu. Odwiedzamy lokalnego handlarza i robimy zakupy. U niego nabywamy też amunicję do dział.



4 Sprawdzamy, jakie towary eksportuje, a jakie sprowadza wyspa. Zgrywamy je z wykonywanymi misjami i kupujemy towary pożądane w punkcie docelowym.



5 Zawsze odwiedzamy gubernatora. Jeśli stosunki z jego krajem układają nam się dobrze, otrzymujemy od niego dodatkowe misje. Często spotykamy też u niego kogoś, kto zleca nam zadanie.



6 Wszelkie informacje dotyczące zleconych nam zadań znajdujemy w dzienniku misji. Po kliknięciu na misję czytamy dokładny opis wydarzeń z nią związanych. Znaki zapytania oznaczają zadania do wykonania.



7 Wypływamy z portu. Rozglądamy się, delektując się pięknem okolicy. Uczymy się żeglować, zawsze patrząc na wskaźnik kierunku wiatru. Korzystamy z menu podręcznego, by przenieść się na mapę główną.



8 Podróżujemy, korzystając z mapy, na której widzimy cały archipelag. Uważamy na sztormy i pirackie statki pływające po okolicy. Gdy przybliżamy obraz do naszego statku, widzimy bandery innych jednostek.



9 Czasem walki nie daje się uniknąć. W zależności od tego, co chcemy zrobić ze statkiem (zatopić czy zdobyć), używamy amunicji różnego rodzaju. Zwracamy uwagę na zasięg naszych dział.



10 Włączamy perspektywę pierwszej osoby, aby korzystać z lunety i samodzielnie strzelać z dział. Lepiej jednak wynająć dobrego kanoniera i pozostawić mu celowanie. Jego umiejętności sumują się z naszymi.

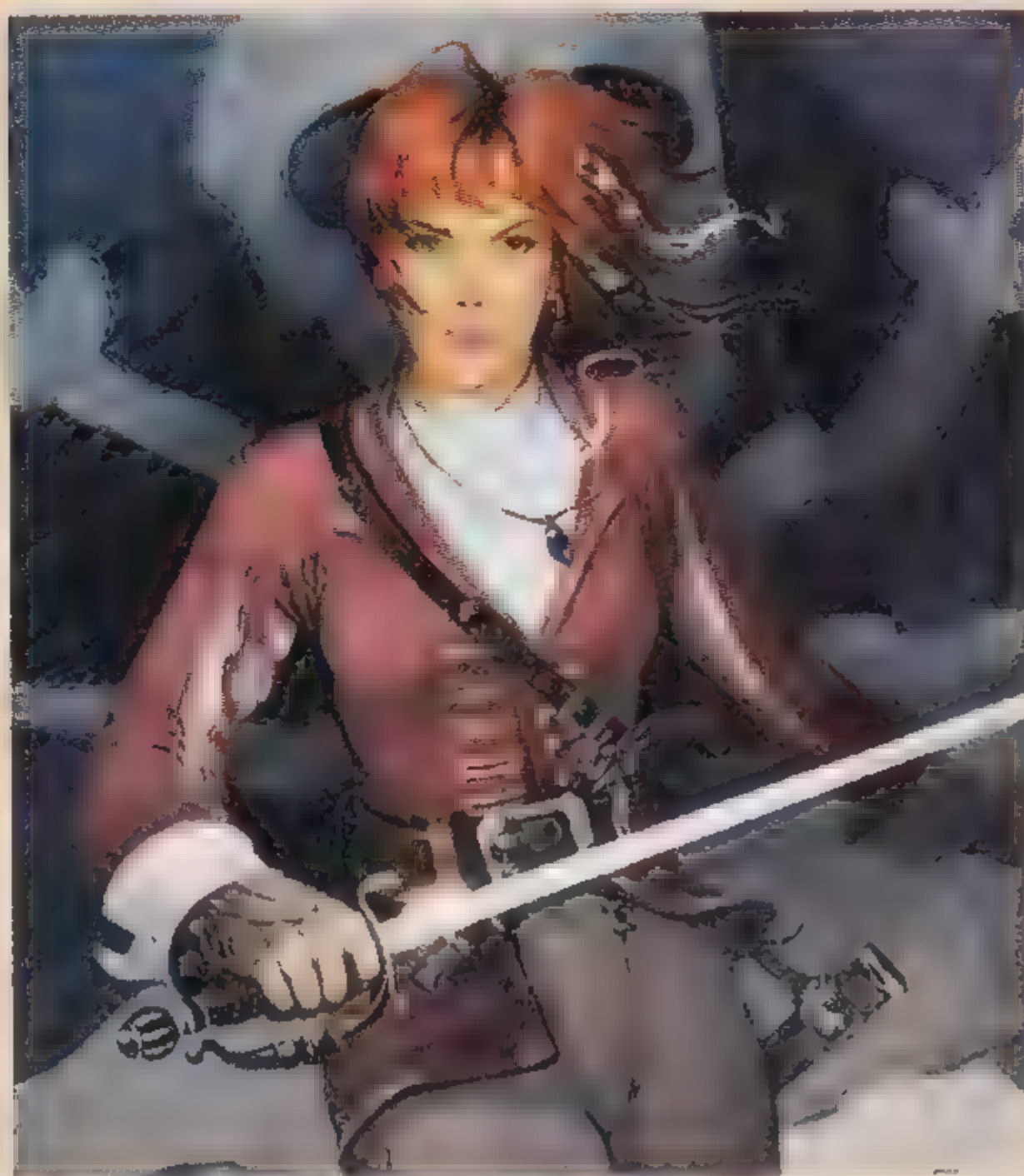


11 Jeśli chcemy zdobyć wrogi statek, najpierw ostrzeliwujemy go kartaczami, by przetrzebić załogę, a potem przystępujemy do abordażu. Walka jest niebezpieczna i łatwo w niej stracić oficerów, ale też wiele jest do zdobycia: towary i statek.



12 Gdy zdobywamy dość punktów doświadczenia, wskazujemy na wyższy poziom. Podnosimy podstawowe cechy oraz wybieramy dodatkowe umiejętności, dzięki którym bohater staje się lepszym strzelcem, szermierzem lub wilkiem morskim.

BURZLIWE DZIEJE ROSYJSKICH PIRATÓW



Ostre dziewczyny występują zarówno w filmie, jak i w grze. Tego nie trzeba było przerabiać

Piraci z Karaibów przez niemal cały cykl produkcyjny nazywali się Sea Dogs 2. Gra Sea Dogs stworzona przez rosyjskich programistów z firmy Akella odniosła wielki sukces. Każdy skrawek informacji dotyczący jej kontynuacji był natychmiast wychwytywany przez fanów, tym bardziej że to, co widzieliśmy na obrazkach, robiło kolosalne wrażenie. W pewnym momencie wydawca gry, firma Bethesda nawiązała kontakty z wytwórnią Disneya i zmieniła Sea Dogs 2 w Piratów z Karaibów. Posunięcie ze wszystkich stron słuszne, bo dzięki współpracy z wielką wytwórnią programiści otrzymali dostęp do doskonałych materiałów referencyjnych. Disney zupełnie nie ingerował w to, jaką grę robili Rosjanie. Wprowadzenie legendy Czarnej Perły do niemal gotowej gry było proste, ale jak widać Disney wymógł jedno – premiera tytułu musiała zgrać się z filmową. Niestety grze nie wyszło to na dobre, przez co otrzymaliśmy produkt nie wykończony i nie do końca przemyślany.

Autorzy nie przewidzieli możliwości odwrócenia pionowej osi myszy, więc część graczy przejdzie drogę przez mękę, zanim opanuje sterowanie na tyle, by nie wpadać na ściany i zwracać się przodem w kierunku atakujących przeciwników.

Na dodatek jeśli mamy duży monitor, bardzo denerwują nas olbrzymie litery i ikony towarów dopasowane do niskiej rozdzielczości ekranu telewizora. W pierwszej chwili odruchowo odsuwamy się od monitora, czytając gigantyczne napisy. Szkoda, że twórcom nie chciało się włożyć trochę więcej pracy w pecetową wersję gry. A może po prostu zabrakło czasu?

POLSKA WERSJA

Polska wersja prezentuje się słabo. Od razu widać, że osoba tłumacząca nie znała kontekstu przekładanych tekstów. Przez to mamy takie kwiatki, jak wcześniej wspomniana rozmowa z córką gubernatora, w której bohater nie dość, że odzywa się wyjątkowo niegrzecznie, to jeszcze zachowuje się jakby rozmawiał z mężczyzną! Niestety takich wpadek jest więcej: kolejnym przykładem jest rozmowa z właścicielką tawerny na pirackiej wyspie.

Nieliczne kwestie mówione pozostały po angielsku. Nie przeszkadza to wprawdzie we wczuciu się w klimat, ale przydałyby się dokładniejsze testy polskiej wersji gry.

WERDYKT

To kolejna gra, która ucierpiała z powodu przedwczesnego wydania ze względu na kinową premierę. Szkoda, że autorzy nie popracowali nad nią jeszcze z pół roku i nie poprawili licznych absurdów. W grze o piratach wpadka ze źle ustawiającym się bomem zakrawa na ponury żart.

Ale pomimo wielu błędów Piraci z Karaibów to bardzo dobra gra. Warstwa fabularna jest doskonała, zaś misje – ciekawe i wciągające. Kluczowe dla rozgrywki bitwy morskie wykonano wręcz wzorowo – wyglądają imponująco! Pomimo że bardzo często denerwujemy się niedopatrzzeniami, czerpiemy z zabawy nieklamana przyjemność. To jedna z najciekawszych i na pewno najładniejsza gra piracka.

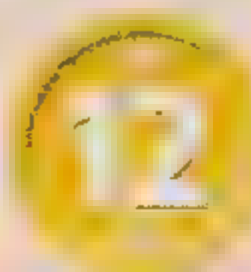
Umila nam oczekiwanie na nową odsłonę klasycznych Piratów, którą szykuje ojciec gatunku – Sid Meier.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Piraci z Karaibów



Producent: Disney Interactive/Bethesda Softworks
Wydawca w Polsce: CD Projekt



platforma testowa → Windows 95/98
wersja na GameCube → brak
wersja na PlayStation 2 → brak
wersja na Xbox → brak
poziom trudność → dla trudności mawianych

	waga		ocena
CIĘŻAŁOWOŚĆ	10,0%	bardzo dobra	5,00
JAKOŚĆ GRY	18,0%	bardzo dobra	1,61
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski/angielski	3
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBŚŁUGA	7,0%	mierna	1,00
Sterowanie	3,0%	mierne	2
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	dobre	1,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENIA	6,0%	dobra	1,50
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	4,75
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (2,6 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,41
Punkty dodatnie/ujemne			

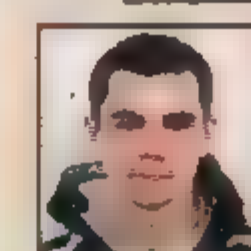
OCENA JAKOŚCI	dobra	4,41
Cena/Jakość	dostateczna	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **99,90 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → **84 zł**

Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

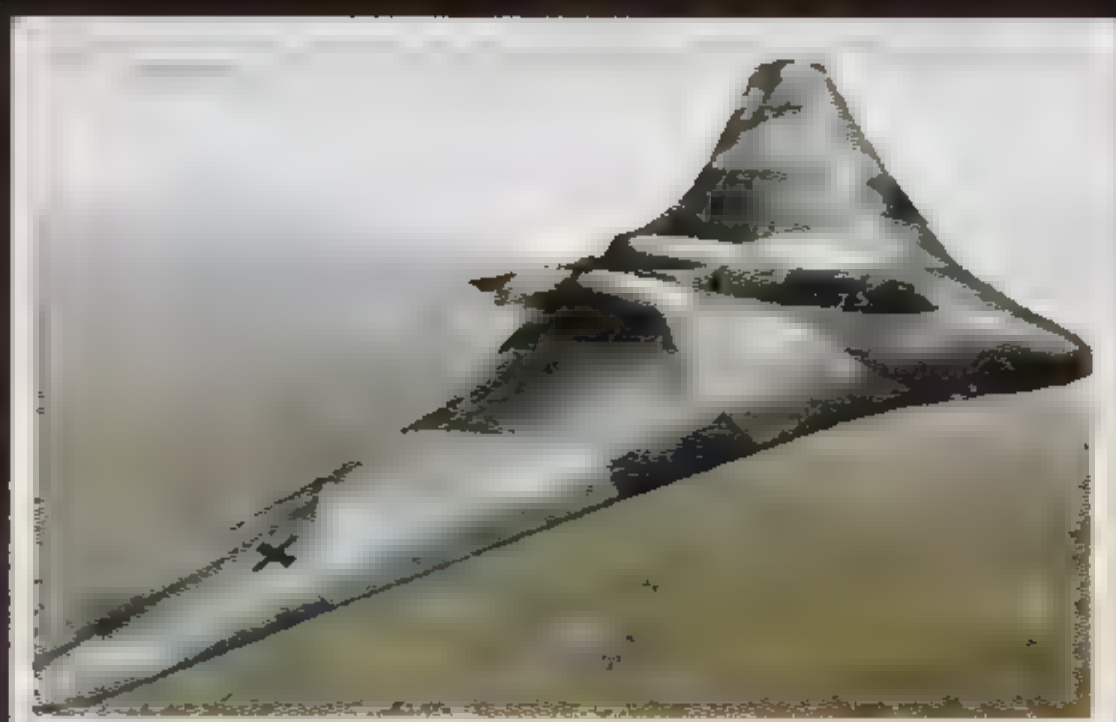
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość: $99,90 \text{ zł} / 4,41 = 22,65 = \text{dostateczna}$



Piraci z Karaibów, choć nie pozbawieni wad, bronią się świetną grafiką i doskonałą walką morską. To jedna z nielicznych gier o piratach i choćby dlatego warto ją zobaczyć

DEPARTAMENT UZBROJENIA
ŚCIŚLE TAJNE

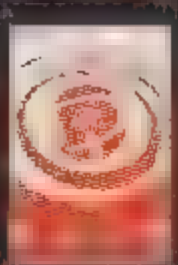
OTWIERASZ
NA WŁASNE
RYZYO



Czy masz dość odwagi, aby otworzyć ten tajny dokument? Jeśli tak - będziesz miał szansę wykorzystać cały arsenał zabójczych, sekretnych rodzajów broni z czasów drugiej wojny światowej. Tylko tutaj znajdziesz rakiety kierowane Wasserfall, raketoplan Natter czy rewolucyjny plecak odrzutowy.

Wyruszyć na wojnę i pokonać przeciwnika w nowym trybie gry, opartym o szereg rozmaitych zadań. Okopuj się i walczyć na ośmiu nowych polach walki. Opanuj arkanę kierowania 16 siejącymi zniszczenie pojazdami. Wciel się w dwie nowe klasy żołnierza - brytyjskiego komandosa albo niemieckiego żołnierza elitarnych służb. Pokonaj przeciwnika przy pomocy siedmiu nowych, unikalnych rodzajów broni, wśród których znajdziesz karabin Mauser K-98.

Przełącz się do walki pod adresem
www.battlefield1942.ea.com



PC CD-ROM

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII wymaga posiadania oryginalnego Battlefield: 1942



©2003 Digital Illusions CE, AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Battlefield 1942 jest znakiem zastrzeżonym Digital Illusions CE, AB. Electronic Arts, EA Games i logo EA Games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. GameSpy i logo EA Games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA Games jest marką Electronic Arts.



Challenge Everything



Gra zręcznościowa |
Świat nigdy się nie dowie, że uratował go jeden agent, który powstrzymał tajemniczą, a przy tym potężną korporację przed wyhodowaniem armii zombie

Ściągawka na stronie 62

Tajne kody na stronie 76

TRZECI GRY

Bohaterem gry jest Cole Sullivan, kanadyjski komandos z sił NATO. Zostaje wysłany na Ukrainę, gdzie ma wysadzić w powietrze ukrytą pod ziemią bazę. Prowadzone są tam prace nad zamianą ludzi w marionetki. Pozbawieni woli osobnicy stają się idealnymi żołnierzami działającymi bez strachu i zadawania pytań. Historia napisana przez cenionego pisarza science fiction Rafała Ziemkiewicza zaskakuje ciekawymi zwrotami akcji. Niestety świetna fabuła streszcza się w zaledwie kilku dialogowych sekwencjach.

O armii żywych trupów czytamy, ale nigdy z nią nie walczymy. Choć w bazie roi się od zombie, to z reguły leżą one bezbronne na łóżkach. Jeżeli są już w cokółwiek wyposażone, to w rusztowania z kropłówką, z którymi smętnie suną po korytarzach sal szpitalnych, całkowicie ignorując naszego bohatera. Szkoda, że zabrakło elementu walki z siłami nadprzyrodzonymi, chociaż dla niektórych graczy może to stanowić atut, a nie wadę.

Misje są nieco zbyt podobne do siebie: odszukujemy windę, zjeżdżamy poziom niżej i udajemy się do wskazanego punktu. Tam czeka na nas komputer, człowiek lub sprzęt oraz sekwencja dialogowa posuwająca

Gorky Zero

Fabryka niewolników

akcję do przodu. Podstawowymi przeszkodami są zamknięte drzwi, które otwieramy za pomocą komputerów stojących w odległych pomieszczeniach.

Zbyt rzadko trafiamy na nietypowe problemy, na przykład na komorę, do której siedzący za szybami strażnicy na nasz widok puszczają gaz. W grze przytrafiają się zaskakujące sytuacje – na przykład żołnierz

zaskoczony podczas korzystania z toalety rzuca się w panice po broń. Brakuje dokładniejszych informacji o celu naszej misji, bo nic tak nie frustruje, jak karkołomne przemknienie się za plecami wroga w ślepy zaułek. Z drugiej strony szcążkowe dane sprawiają, że lepiej wczuwamy się w rolę samotnego agenta. W większości zadań działamy po cichu i bez użycia

siły, ale dość często eliminujemy wrogich strażników, by przejść poziom. Co ciekawe, niektórych zadań nie daje się skończyć bez zabijania przeciwników.

System walki został starannie opracowany. Atakujemy z ukrycia, bo strzał od tyłu kładzie wroga na miejscu, podczas gdy w starciu frontalnym z paroma strażnikami zużywamy apteczki szybciej niż naboje.

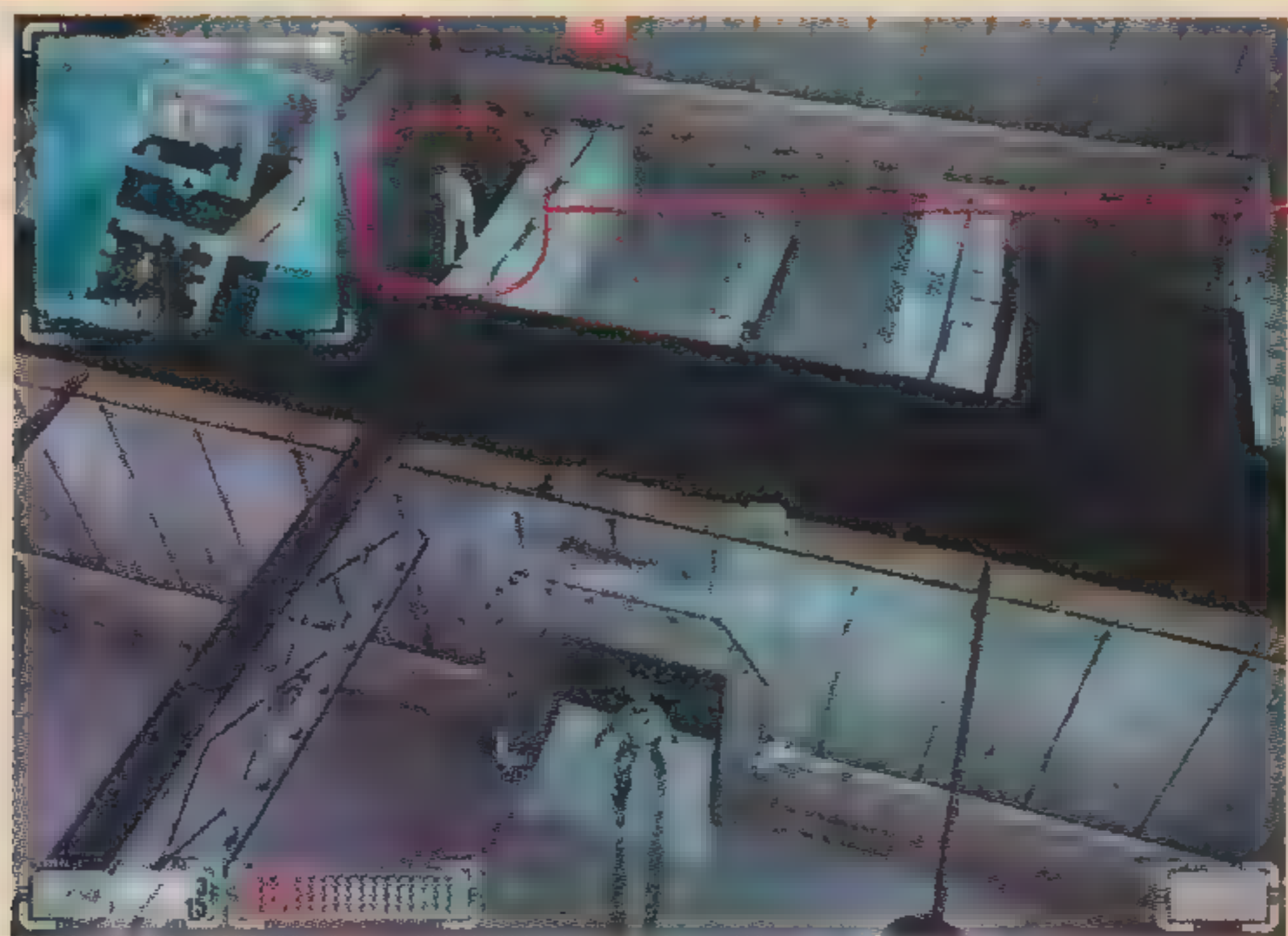
Dzięki wychylaniu się zza węgła pokonujemy także wrogów patrzących w naszym kierunku. Pamięamy o wykorzystaniu wyposażenia dodatkowego, takiego jak wabiki, dzięki którym oszukujemy strażników i zniechęcamy ich atakujemy.

Na planszach znajdujemy sekretne miejsca, ale są one mało urozmaicone. Są to albo kanały wentylacyjne, którymi

przedostajemy się nad głowami strażników, albo komputery zawierające dodatkowe informacje o wydarzeniach w bazie. Teksty bywają intrygujące, na przykład jeden opisuje wynaleziony w bazie gaz, podejrzanie przypominający skutkami działania ten użyty podczas niesławnej akcji antyterrorystycznej w moskiewskim teatrze na Dubrowce.



PRZEBIEG GRY



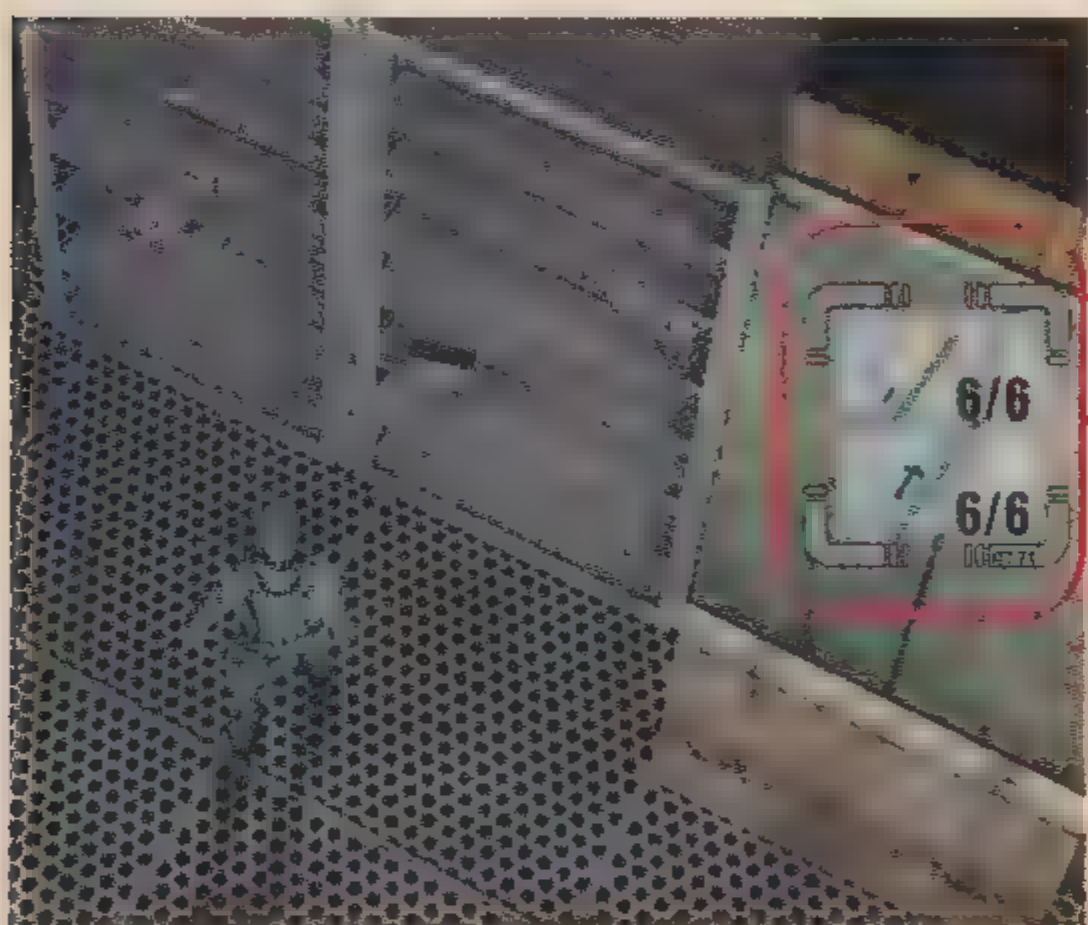
1 Akcję oglądamy zza pleców bohatera, a cały teren jest odsłonięty. Dzięki temu widzimy wrogów na długo, nim dostrzegają nas i spokojnie planujemy działania



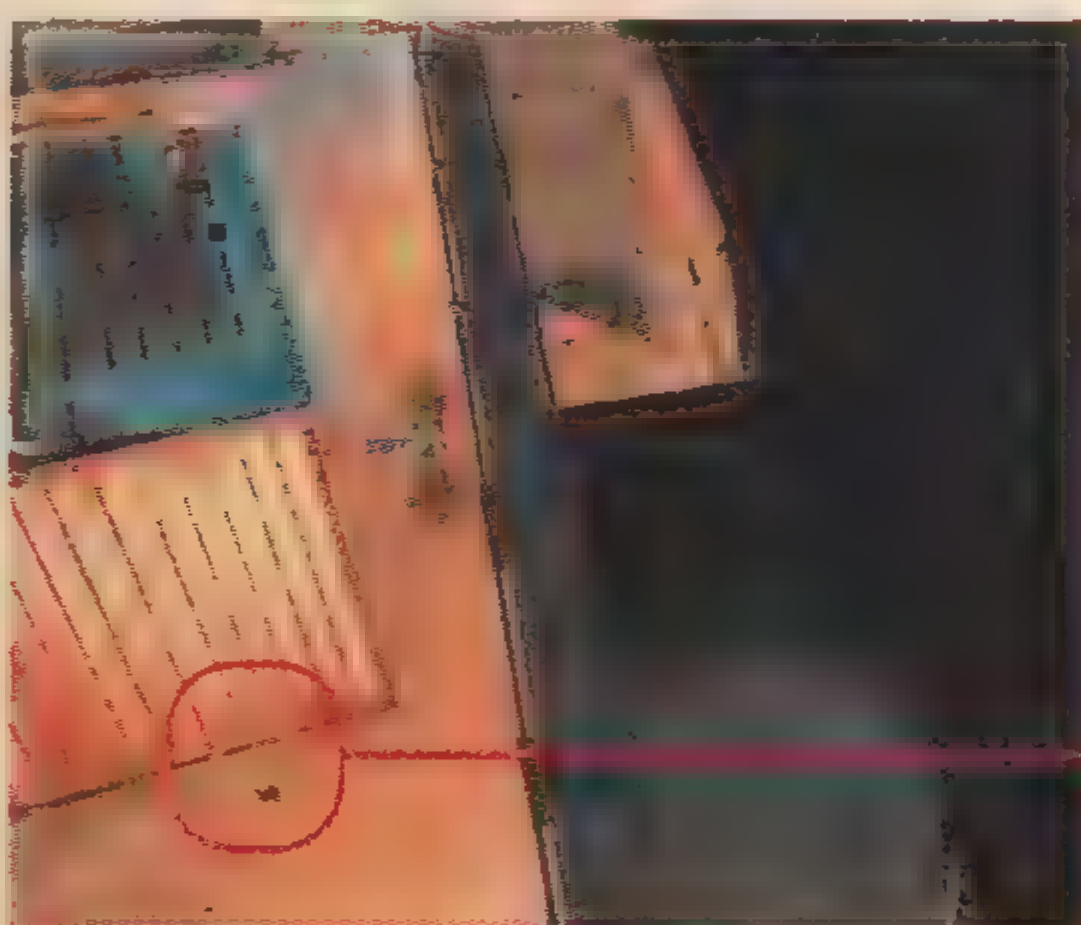
2 Najskuteczniejsze są trafienia w przeciwników, którzy nie spodziewają się ataku. Oddany w plecy strzał z bliska jest niemal zawsze śmiertelny



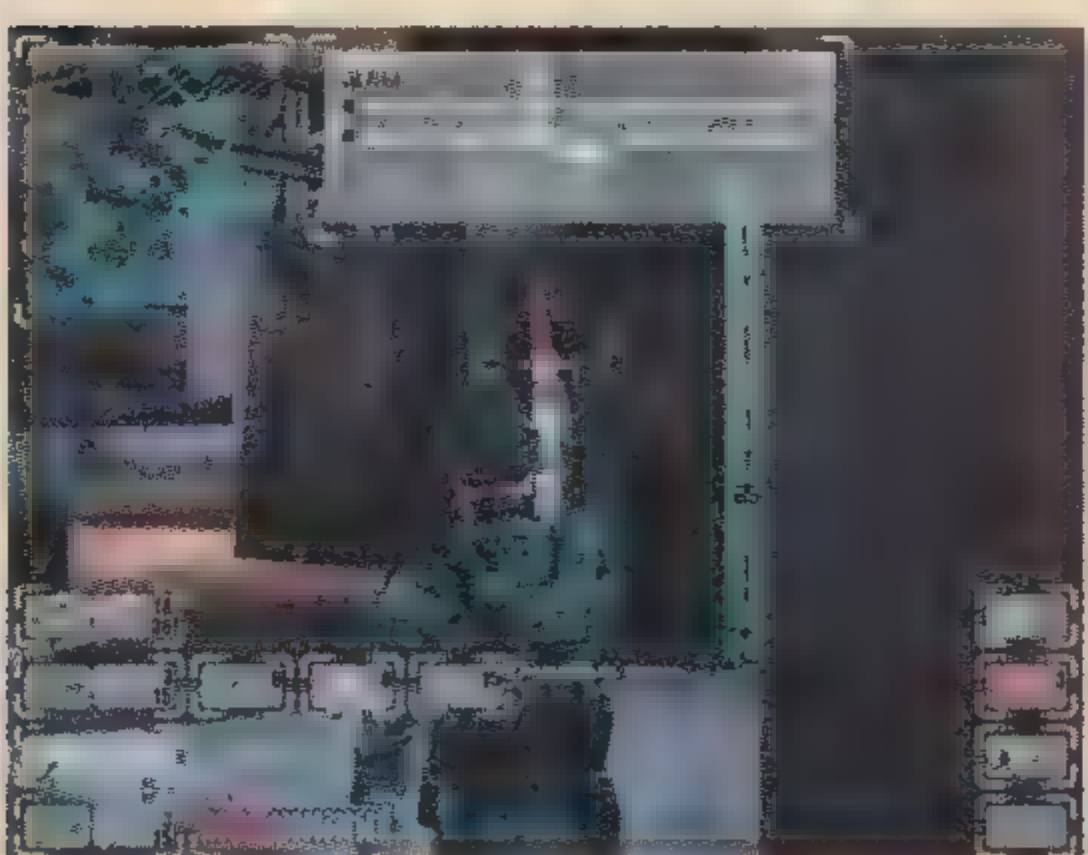
3 W grze mamy też tryb dokładnego celowania. W trybie tym po cichu zabijamy wrogów nawet od przodu, wychylając się zza ściany i celując w głowę



4 Gdy zwłoki lub szafki otacza niebieska obwódka, pojawia się opcja przeszukania. Wybierając ją, widzimy listę przedmiotów



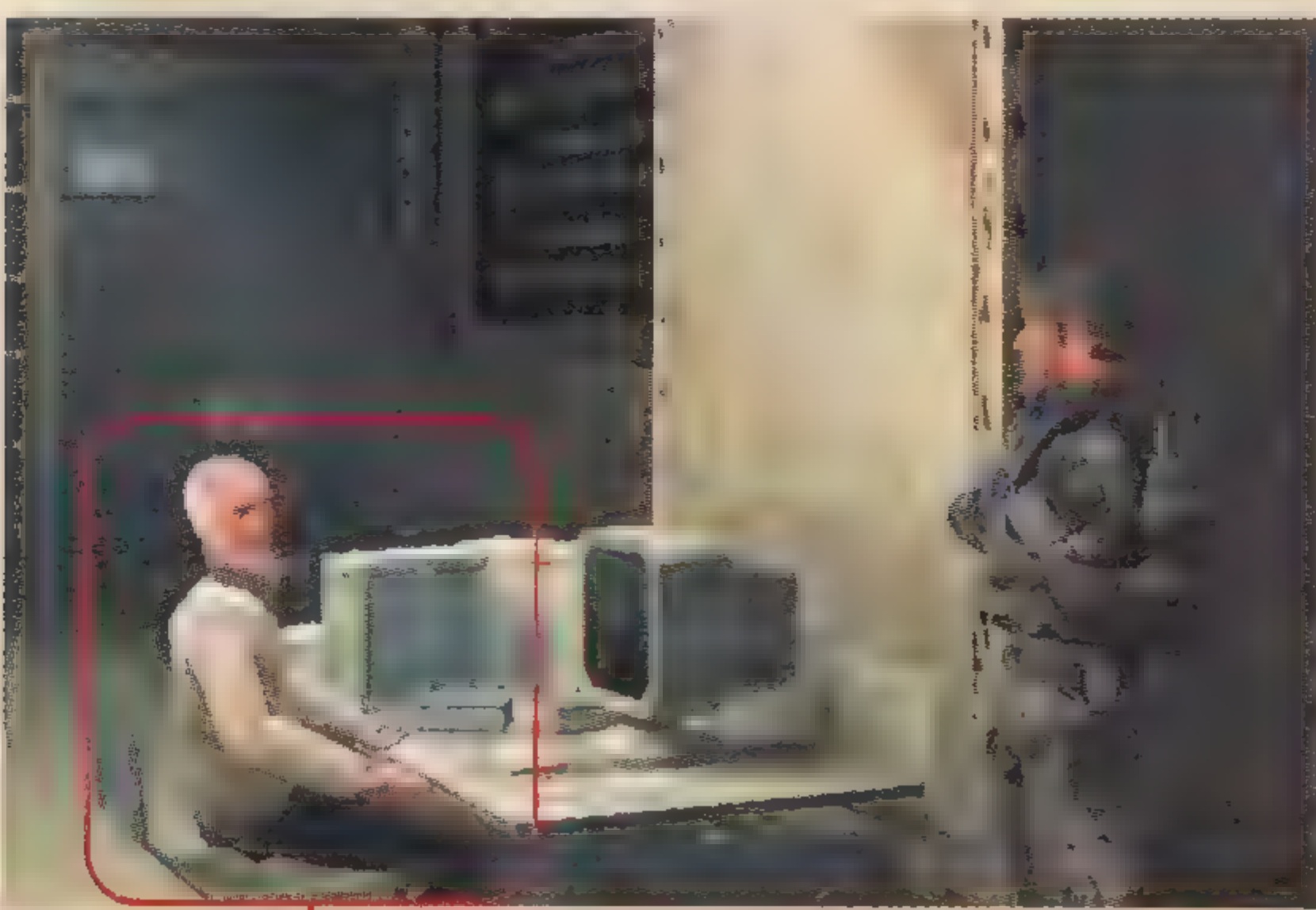
5 W akcji używamy gadżetów. Aktywujemy w pobliżu skupiska strażników wabiki. Gdy wrogowie sprawdzają hałas, mijamy ich



7 Uzbrojenie wybieramy w zależności od sytuacji. Do pistoletu ładujemy naboje zwykłe lub wyciszone



8 Gdy tylko mamy taką możliwość, włamujemy się do komputerów, by otwierać przejścia i zdobywać informacje



9 Po ukończeniu pierwszego etapu ładujemy w pułapce z gazem. Wyciąga nas z niej jeden z naukowców. Niestety nie udało mu się uratować naszego wyposażenia. Przez pewien czas pozostajemy bezbronni i musimy przemykać za plecami strażników



6 Po zabiciu wroga w miejscu, które patrolują inni, podnosimy trupa i chowamy go gdzieś, gdzie nie zostaje zauważony. Potrzebujemy na to czasu, bo zwłoki są ciężkie, a chodząc z nimi, robimy hałas, który słyszą strażnicy patrolujący teren



10 W szafce znajdujemy paralizator. Działa tylko w bezpośrednim zwarcu. Niecelnie użyty długo się ładuje, więc przeciwników podchodzimy po cichu. Sparaliżowanym strażnikom nie daje się zabrać broni, szukamy więc naszego sprzętu

➔ Świetnie zaprojektowana jest mapa w rogu ekranu informująca, gdzie patrzą się wrogowie i czy są zaniepokojeni. Dobrze sprawdza się zastosowanie obwódki, która otacza ikonę bohatera i pokazuje, jak daleko słycać nasze kroki. Dzięki temu dokładnie wiemy, w którym momencie przestać biec, aby strażnicy nas nie usłyszeli.

TECHNIKA I I

Grafika zmienia się w miarę schodzenia na niższe poziomy bazy. Na powierzchni stoja drzewa i lampy. Jest to też niestety jedyny poziom ze zróżnicowaną wysokością – następne są płaskie. Wystrój poszczególnych miejsc w bazie dostosowano do ich przeznaczenia, na przykład trafiamy na poziomy wypełnione szpitalnymi łózkami albo maszynami, wśród których przechadzają się notujący coś naukowcy. Najciekawsze są ostatnie etapy, gdzie w pomieszczeniach serwerowni i laboratorium oglądamy strzelające iskrami ściany oraz podłogi.

Typowa broń radzieckich żołnierzy – izraelskie uzi



Personel ma zróżnicowany wygląd. Spotykamy zarówno klasycznych żołnierzy, jak i modelowych rosyjskich zakapiorów: łysych, z brodą, w kamizelkach kuloodpornych. Poruszają się trochę sztucznie – szkoda, że przy produkcji nie użyto technologii motion capture.

Na uwagę zasługuje świetna muzyka dostosowująca się do tempa akcji. Dzięki niej wiemy o niebezpieczeństwie, zanim cokolwiek zauważamy.

Inteligencja przeciwników jest dobra. Usłyszawszy kroki, idą w podejrzone miejsce i dopiero widząc nas lub poległego towarzysza, wszczynają alarm. Atakując, chowają się za ścianami, by przeładować broń. Pracownicy cywilni wzywają pomoc lub uruchamiają alarm. Jeśli w pobliżu nie ma wojskowych, krzyczą, żeby do nich nie strzelać. W razie uruchomienia alarmu okoliczni zbrojni przeczesują teren, zagladają także do pomieszczeń.

POLSKA WERSJA

Mocną stroną gry są znakomicie napisane dialogi – szczególnie podobały się nam podsłuchiwane rozmowy pracowników bazy. Gdy dwóch strażników narzeka na trudne życie pod ziemią, ich słowa brzmią przekonująco. Byli policjant cieszy się z dużej i wypłacanej na czas pensji, ale martwi go też ciągle przebywanie pod ziemią. Pociesza się perspektywą przeniesienia na tropikalną wyspę, gdzie przygrucha sobie jakąś miłą dziewczynę.

Sullivan mówi głosem Mirosława Baki i jest to trafny wybór – aktor stworzył znakomitą

STEROWANIE

- Mysz – obracanie się
- Lewy przycisk myszy – oddanie strzału
- Prawy przycisk myszy – otwieranie drzwi, przeszukiwanie szaf
- klawisz – poruszanie się i wychylanie się
- klawisz – bieganie
- klawisz – przełączanie między trybem chodzenia a skradania się
- Spacja – celowanie
- klawisz – wybór rodzaju broni
- klawisz – użycie przedmiotu

kreację, co było tym trudniejsze, że na tle innych postaci wypowiedzi głównego bohatera są sztafpowe. Nieco zbyt monotonnie wypadł Piotr Fronczewski w roli Ewana McCormacka, naszego zwierzchnika.

Choć załoga bazy to Rosjanie, wszystkie dialogi prowadzone są po polsku, ale ze wschodnim akcentem. Inaczej jest z wszelkimi alarmowymi zawołaniami. Okrzyki Koko ciort? czy Eto ty tak szumisz? nadają grze niepowtarzalny klimat i pasują do gry toczącej się na Ukrainie.

WIRDYKT

Gorky Zero co prawda nie jest grą światowego kalibru, ale to solidny produkt, dostarczający co najmniej kilku dni dobrej rozrywki. Dzięki opcji wyboru poziomu trudności trafia do użytkowników o różnym stopniu zaawansowania, a to wszystko za niecałe 20 złotych!

NIEMY WSZYSTKO



Gatunek gier polegających na skradaniu się wypracował sobie reguły logiczne, ale odległe od rzeczywistości. Największym uproszczeniem jest w nich wszystkowiedzący bohater. Za sprawą mapy, jak w Hitmanie, czy po prostu widoku całego terenu, jak w Commandosach, wiemy, co robią wrogowie. Bez tych informacji zabawa byłaby

męcząca. Kolejnym uproszczeniem są stałe trasy patroli i ich zgranie. W ten sposób twórcy tworzą przeszkody, których minienie wymaga planowania, a nie furtu. Aby jedna wpadka nie kończyła gry, reakcje wrogów ograniczono czasowo. Na przykład strażnik widzący trupa wszczyna alarm, po czym uspokaja się i zwłoki już mu nie przeszkadzają.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Gorky Zero Fabryka niewolników

Producent: Metropolis Software
Wydawca w Polsce: Axel Springer Polska



platforma testowa → Windows X2
wersja na GameCube a → brak
systemy sterowania → klawisze, joystick
poziom trudności → dla średnio zaawansowanych

waga ocena

OCENA GRY 5,0%

JAKOŚĆ GRY 15,0%

Poziom merytoryczny gry	5,0%	–	–
Jakość grafiki	4,0%	–	–
Dźwięk i muzyka	4,0%	–	–
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6

OBŚŁUGA 7,5%

Sterowanie	3,0%	–	–
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	–	–
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	

DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH 15,0% dobre 1,00

Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwila mi skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	plynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	plynne	6

POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA 5,0%

Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 608 41 13	–
Serwis online	1,0%	www.dobragra.pl	–
Podręcznik użytkownika	3,0%	–	–

INSTALACJA 1,0%

Instalacja programu	2%	–	–
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (430 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6

Ocena częściowa 100,0%

Punkty dodatnie/ujemne

OCENA JAKOŚCI

Cena/Jakość

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) ➔ 19,90 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) ➔

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

Przyznaję, że po prequeli bardzo udanego Gorky'ego 17 spodziewałem się więcej. Gorky Zero to dobra gra, ale do produkcji tej klasy co Metal Gear Solid sporo jej brakuje

Mateusz Ożyski

Airlines 2

Gra strategiczna | Zarządzanie liniami lotniczymi w tej grze okazuje się bardzo podobne do pracy z arkuszem kalkulacyjnym. Nawet grafika jakością jest zbliżona do aplikacji biurowych

THESE DAYS

W Airlines 2 szefujemy linii lotniczej. Przed nami perspektywa opłacania całego świata siecią powietrznych połączeń i zyskania miliardów dolarów. Zaczynamy jako przewoźnik regionalny. Na ograniczonym obszarze tworzymy połączenia między miastami. Dobieramy takie o podobnych potrzebach, bo trudno dogodzić wszystkim, gdy w jednym chcą niskich cen, a w drugim dobrej obsługi.

Poza przewozem pasażerów zajmujemy się transportem towarów. Przy ustalaniu szlaków patrzymy, które miasta mają

nadmiar dóbr, a które niedobór. Wartości te zmieniają się w trakcie gry, o czym jesteśmy informowani w komunikatach. Dużo bardziej opłacalne są długie trasy. Na krótkich nikt nie chce latać, a zyski z transportu są małe. Nie zawsze jest to uzasadnione, bo gra nie bierze pod uwagę, że miasta bywają oddzielone od siebie oceanem.

Nasze działania są odgórnie ograniczane. Lotniska mają limit połączeń, który zależy od ich wielkości – na przykład te najmniejsze obsługują tylko jeden stały kurs. Na szczęście gdy prowadzimy połączenia z wybranym miastem, zwiększa się

jego limit. Maleje natomiast przepustowość lotnisk, które nie obsługują żadnych linii.

Dodatkowo urząd antymonopolowy dopuszcza ograniczoną liczbę naszych połączeń w regionie. Staramy się ten limit mądrze wykorzystać i tworzymy tylko połączenia przynoszące duże zyski. Pozostałe szybko likwidujemy i wymyślamy nowe. Oznacza to, że nie mamy szans działać skutecznie jako mała linia lotnicza wykonująca głównie tanie przewozy na krótkich odcinkach. W rzeczywistości linie takie stanowią dziś poważne zagrożenie dla dużych przewoźników.

STRACH PRZED LATANIEM



Ataki terrorystyczne z 11 września 2001 stały się początkiem największego światowego kryzysu w dziejach linii lotniczych

Airlines 2 opłacalność lotów wylicza tylko na bazie zamożności społeczeństwa, tymczasem w rzeczywistości ogromne znaczenie ma też bezpieczeństwo pasażerów. Zamachy terrorystyczne wywołują panikę i zniechęcają do latania – tragiczne wydarzenia z 11 września 2001 roku wiele linii doprowadziły na skraj bankructwa i zmusiły do zwolnień pracowników. Kolejnym wielkim ciosem okazała się epidemia SARS, która uderzyła w najdynamiczniej rozwijający się dziś rynek połączeń z Dalekim Wschodem. Azjatyckie linie zanotowały spadek liczby pasażerów o ponad połowę!

Airlines 2 podaje tylko niezbędne dane i upraszcza wiele rzeczy do rozsądnego poziomu. Gdy na przykład tworzymy połączenia handlowe, nie przebijamy się przez zawile tabele cen skupu i zbytu, ale dostajemy prostą informację o zysku z przewozu jednostki towaru na danej trasie. Równie łatwo dowiadujemy się, jakie zyski lub straty generują połączenia i nasze samoloty.

Uważamy, by nie latać na zbyt starych maszynach i unikamy rejonów o złej pogodzie, bowiem katastrofy rujnują naszą reputację. Jej wysoki poziom podnosi ogólną ocenę naszej firmy oraz jest niezbędny do uzyskania zezwolenia na loty międzynarodowe i ekspansję na inne kontynenty.

Aby nie skazywać się na stagnację, podbijamy zaufanie do naszej firmy, na przykład płacąc wysokie dywidendy dla akcjonariuszy. Warto mieć wtedy jak najwięcej akcji własnej firmy. Z drugiej strony kupowanie udziałów groźnych konkurentów to dodatkowy sposób na zyski. Nadmiarowe pieniądze wpłacamy na oprocentowane konto, a w razie braku gotówki bierzemy pożyczkę.

TECHNIKA I A

Biorąc pod uwagę zawile charakter gry, kiepskim żartem zrobionym nam przez wydawcę okazuje się dołączona do niej broszurka mająca udawać instrukcję – znajdujemy w niej jedynie podstawowe informacje o przebiegu rozgrywki. Brakuje jakiegokolwiek pliku pomocy na płycie z programem.

Na szczęście system menu i tabelki w Airlines 2 jest przejrzysty, a gdy przesuwamy nad nie kursor, pojawiają się okienka z informacją, co oznaczają.

Dzięki opisom doświadczonego gracza jest w stanie szybko połapać się, o co chodzi. Dużo trudniej jest zrozumieć zależności pomiędzy elementami gry, na przykład sytuacją ekonomiczną miasta i jego poziomem przestępczości a opłacalnością połączeń z niego.

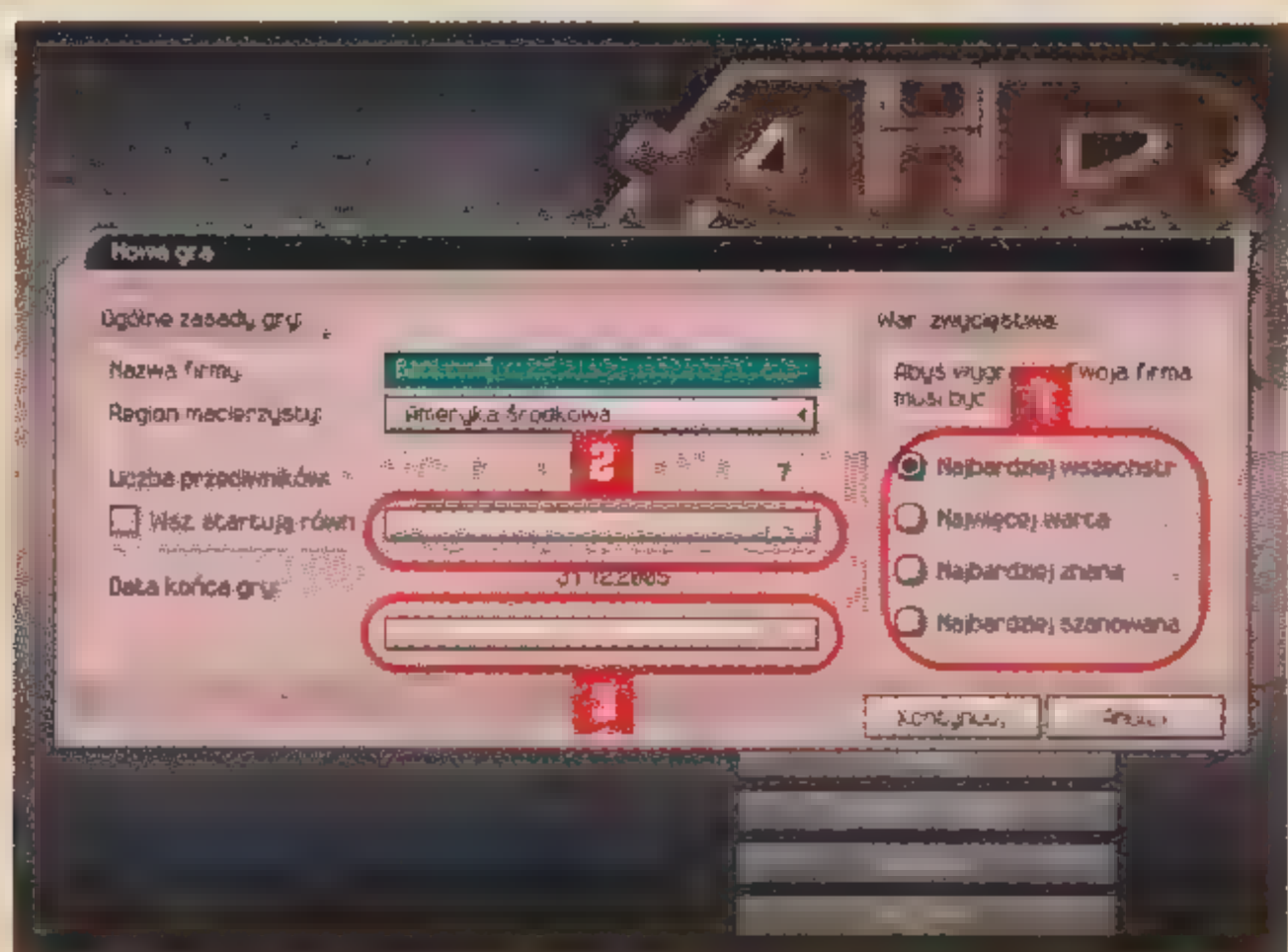
Czynności ułożono w logiczne ciągi. Tworząc nowe połączenie, w tym samym oknie znajdujemy opcję zakupu samolotu. W powiązanej z nią tabeli widzimy, które maszyny mają wystarczający zasięg i wielkość na wybraną trasę. Na przykład w wielkich portach lotniczych nie są przyjmowane małe samoloty, a małe lotniska nie obsługują zbyt dużych maszyn. To sprawia, że utworzenie tras między niektórymi miastami jest niewykonalne.

Gdy sprzedajemy przypisany do połączenia samolot, gra natychmiast po tej operacji wyświetla menu, w którym przyporządkowujemy mu nowy. Na rynku maszyn stare modele są ciągle zastępowane nowymi – większymi i bardziej ekonomicznymi. System jest niedopracowany, bo chwilami w ogóle nie ma w sprzedaży samolotów pożądanego wielkości.

Grafika wygląda słabo. Tylko podstawowy graficzny element gry Airlines 2 – trójwymiarową kulę ziemską z zaznaczonymi trasami przelotów – wykonano starannie. Glob wygodnie obracamy i wykonujemy jego zbliżenia. Widzimy linie połączeń i kursujące na nich samoloty. Klikając na wybrane elementy, uzyskujemy informacje o nich. Do tych samych danych wygodnie docieramy poprzez listy umieszczone w menu.

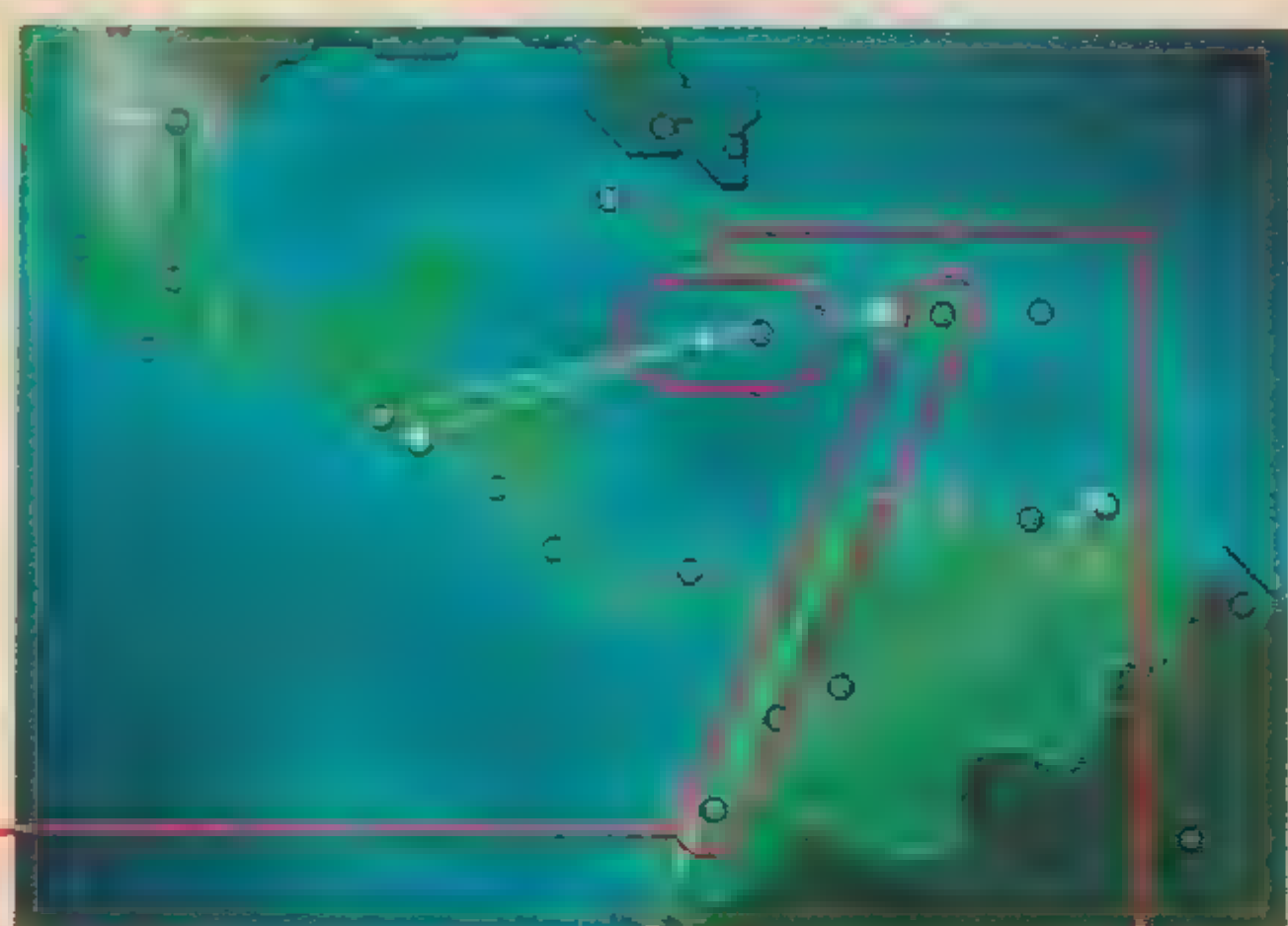
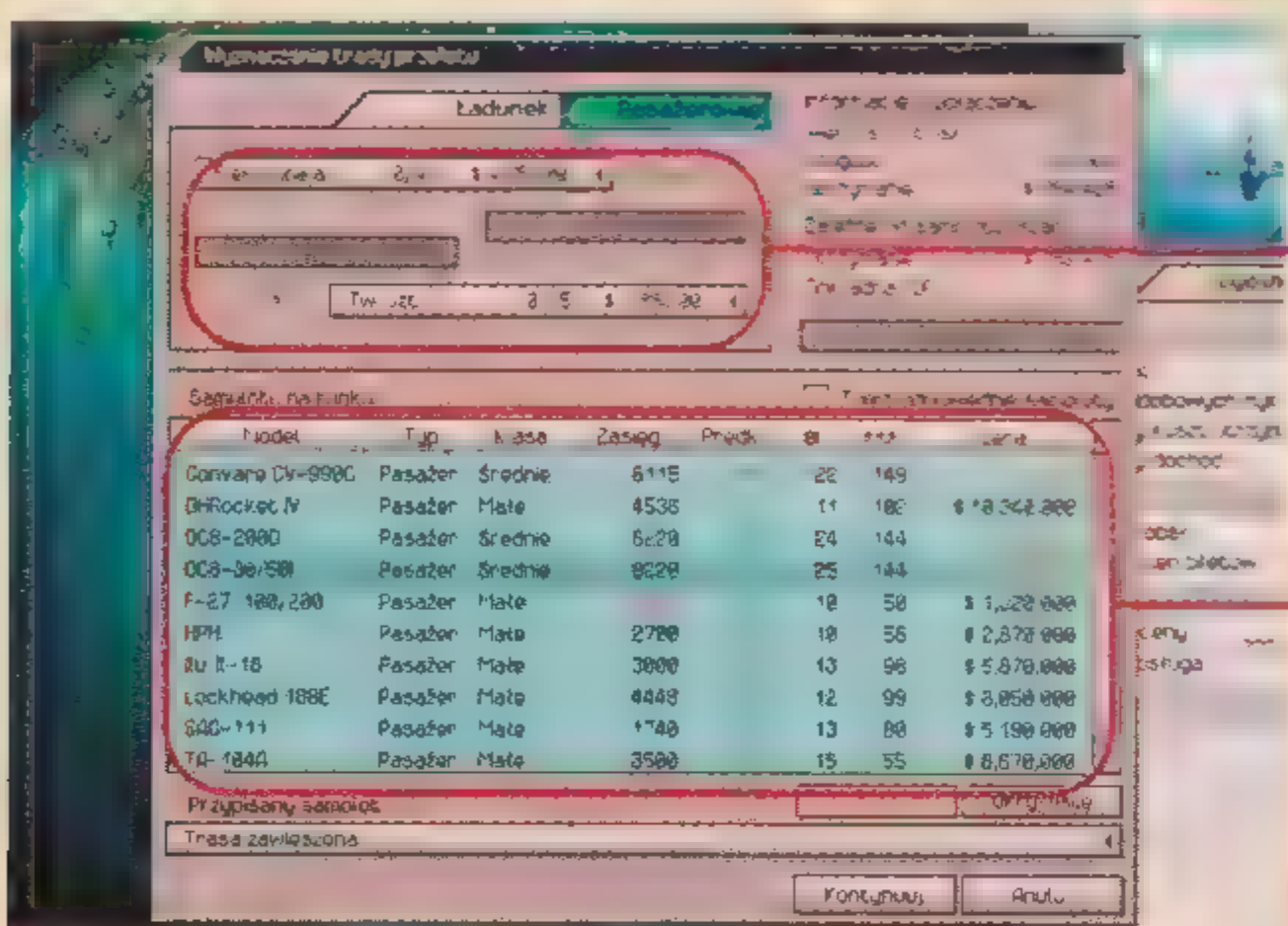
Grę uatrakcyjniają wyświetlane w oknie animacje lotnisk i modeli samolotów. Swobodnie regulujemy upływ czasu, od pauzy aż do szaleńczych kilku dni na sekundę.

PRZEBIEG GRY



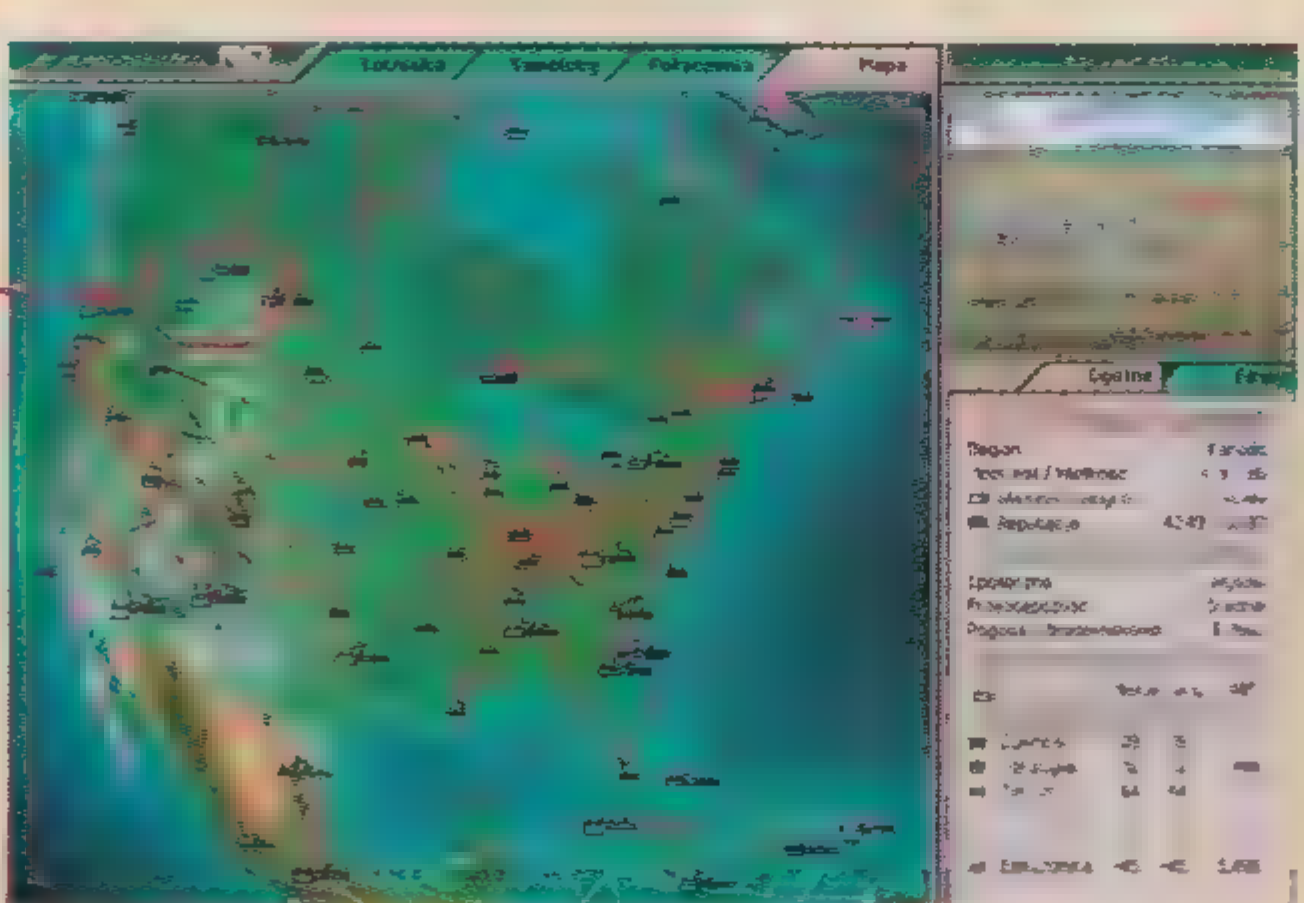
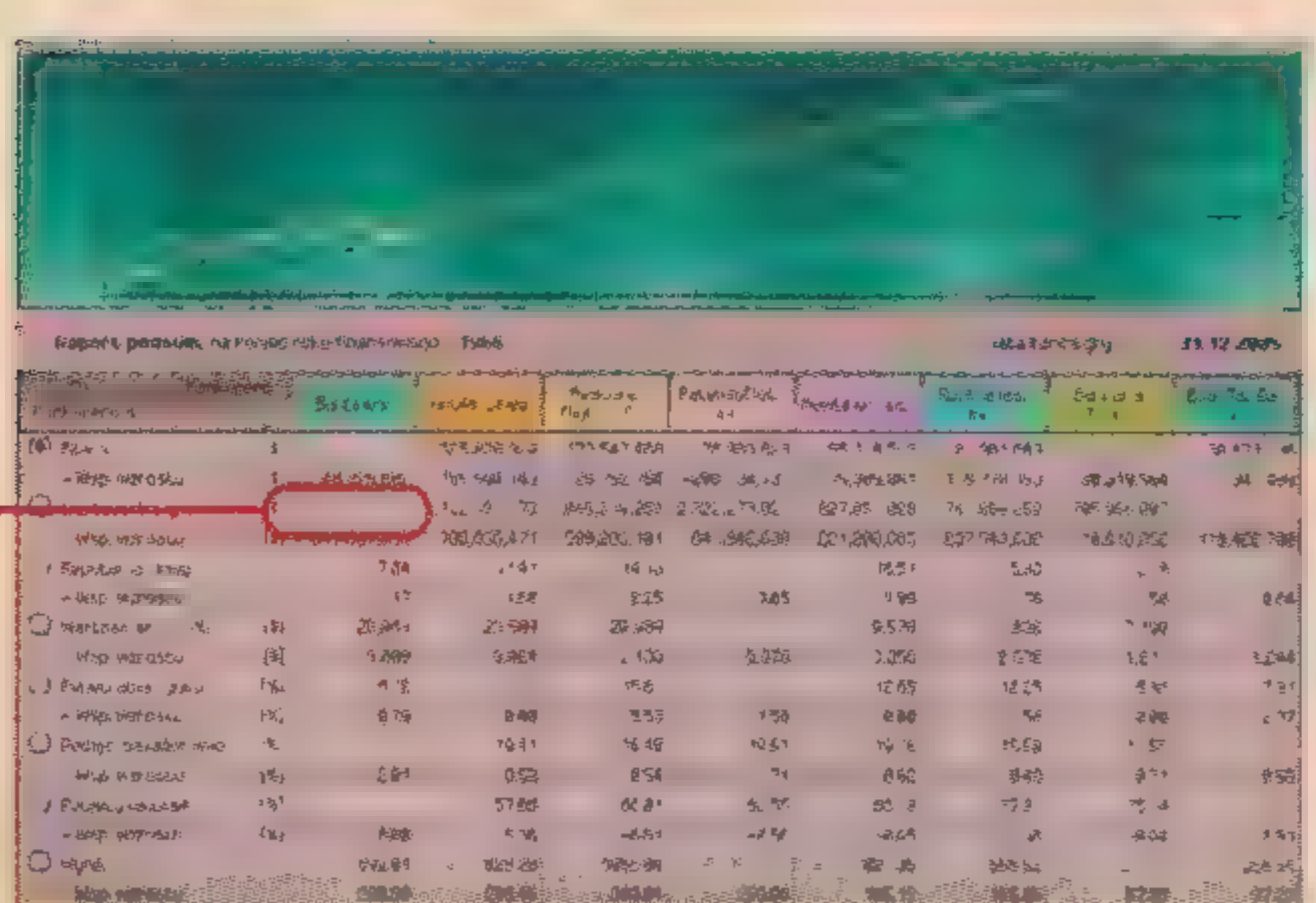
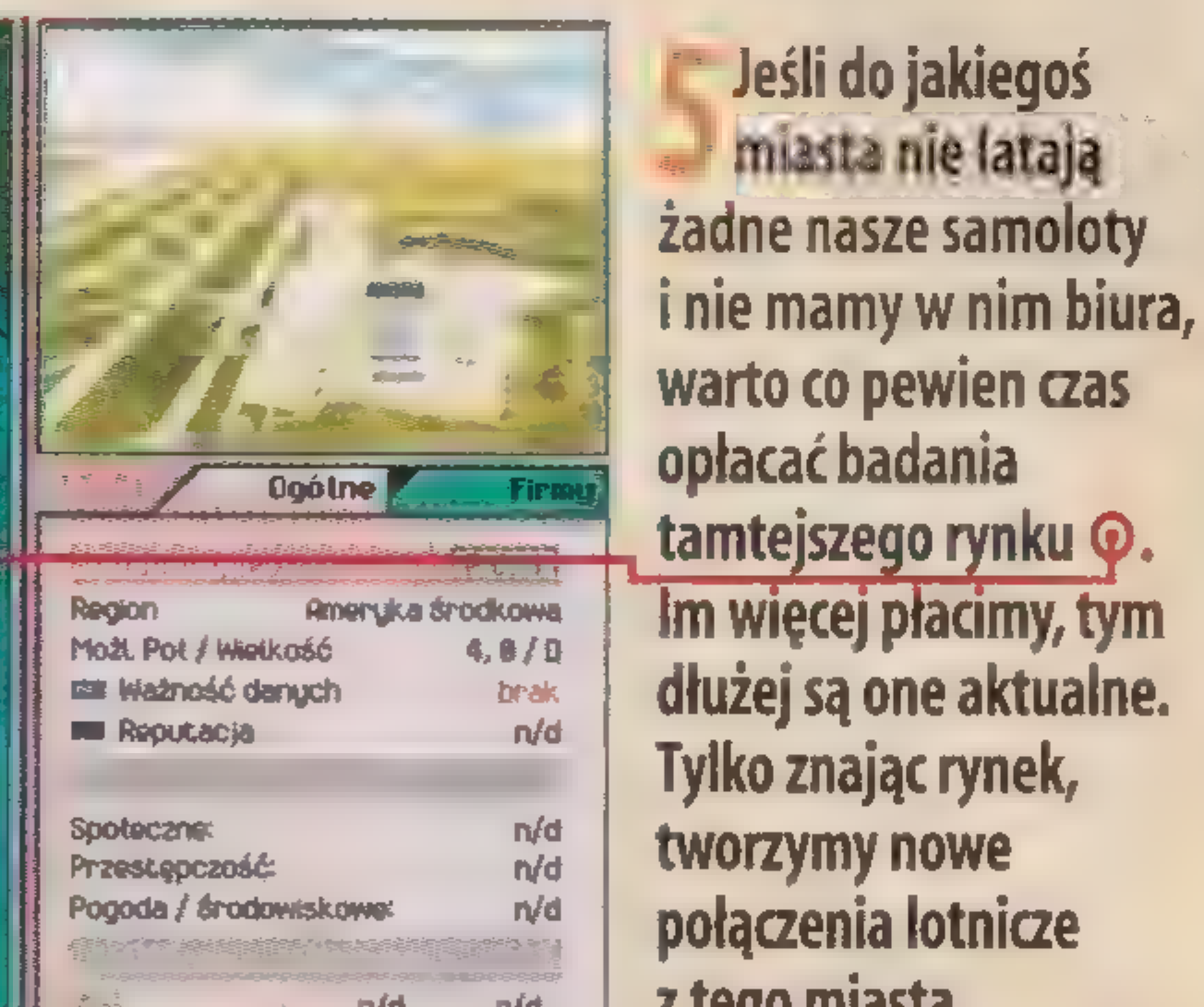
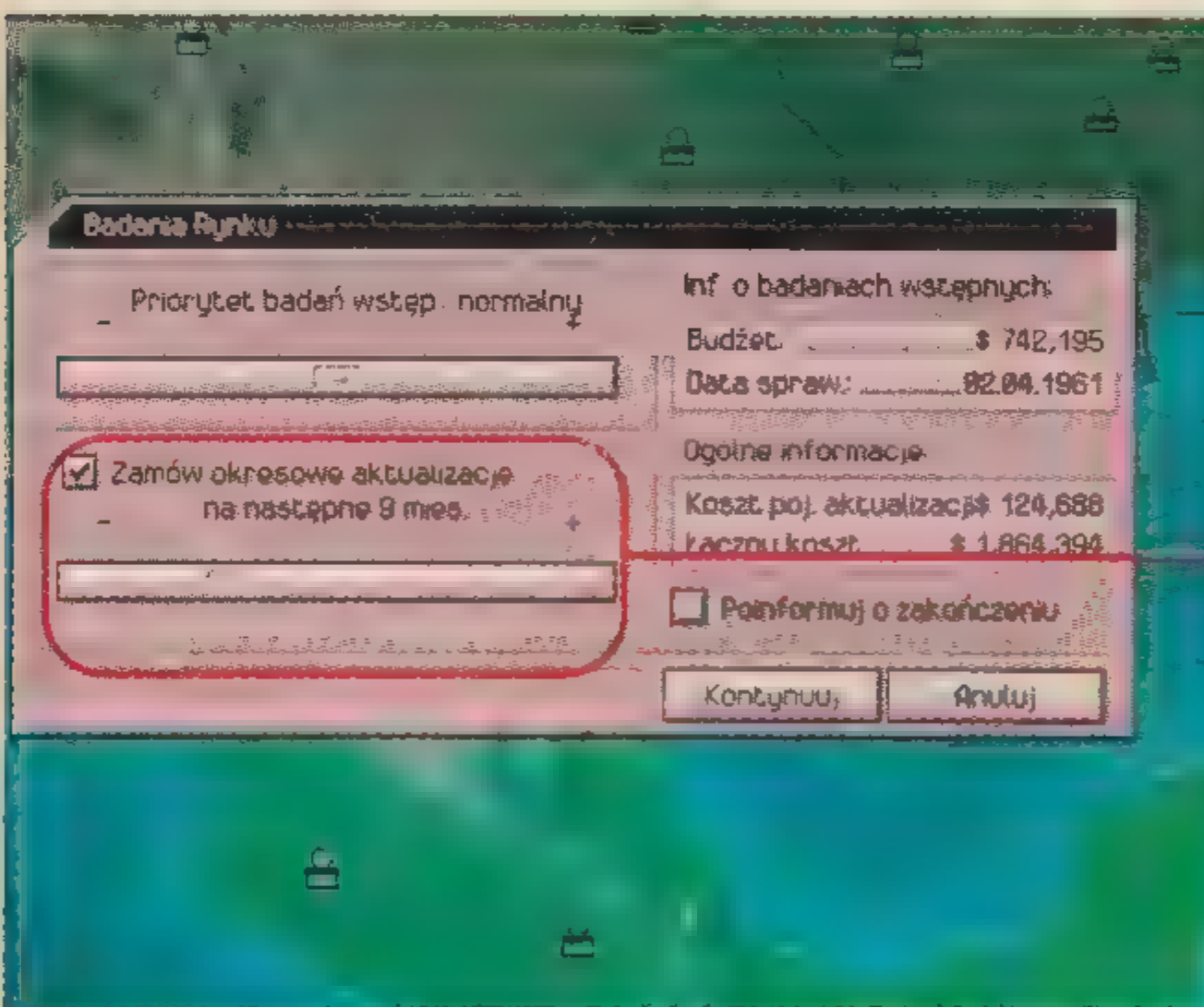
1 Celem gry jest osiągnięcie najlepszego wyniku w ustalonej na starcie kategorii **1**. Wyznaczamy tu także liczbę konkurencyjnych firm **1** oraz określamy, do kiedy trwa konkurs **2**.

2 Jasny obszar **1** jest regionem, w którym wolno nam tworzyć połączenia. Punkty **2** to miasta z lotniskami. Szukając potencjalnych połączeń, zwracamy uwagę na dane z badań **3**.



3 Tworzymy nowe połączenie między miastami. Kupujemy odpowiedni samolot **4**. Jeśli w jednym z miejsc potrzebny jest towar produkowany w drugim, zarabiamy dodatkowo na transporcie **5**.

4 Na mapie widzimy, jak kursują samoloty **4**. Uważamy na niebieskie linie **5** – oznaczają one, że połączenie nie ma przyporządkowanej maszyny i utrzymując je, tracimy pieniądze.



6 Na koniec roku wyświetlany jest raport o poczynaniach naszych i konkurencji. Dzięki temu na bieżąco oceniamy, w jakich dziedzinach wyprzedzamy innych **6**, a gdzie jesteśmy w tyle.

7 Kiedy reputacja naszej firmy przekracza próg trzydziestu jednostek, budujemy centrum lotów międzynarodowych i tworzymy połączenia do innych stref **7**. Tam budujemy kolejne biura.

POLSKA WERSJA

WERDYKT

STEROWANIE

Grę stworzyli Polacy, ale z przeznaczeniem na Zachód, więc we wprowadzającej animacji napisy są po angielsku. Dla rozgrywki nie ma to znaczenia, jednak sprzedając produkt w Polsce, nie powinno się tak lekceważyć rodzimych graczy.

Airlines 2 stawia niewiele wyzwań i szybko odczuwamy powtarzalność czynności. Mimo to w swoim ograniczonym zakresie gra sprawdza się dobrze – jest przejrzysta i ma przemyślaną obsługę. Trafia w gusta mniej wymagających graczy.

- Lewy przycisk myszy – używanie menu i przycisków
- przyspieszenie upływu czasu
- spowolnienie upływu czasu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Airlines 2

Producent: Interactive Vision
Wydawca w Polsce: PLAY.com.pl



platforma testowa	→ Windows XP
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio doświadczonych

	waga		ocena
WYWALIDUŚĆ	3,0%	dostateczna	3,00
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dostateczna	3,33
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	miernie	2
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBŚLUGA	7,0%	dostateczna	3,43
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	znikoma	1
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami 3D		brak	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	celująca	5,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	ciężko/brak skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	ciężko	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	ciężko	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	ciężko	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	ciężko	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	mierna	2,17
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 832 54 30	4
Serwis online	1,0%	www.play.com.pl	2
Podręcznik użytkownika	3,0%	niedostateczny	1
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	4,75
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (230 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	3,50
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	dobra	3,50
Cena/Jakość	celująca	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ 19 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ 18,50 zł
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	19 zł / 3,50 = 5,43 = celująca

Wielki odlot to to nie jest, ale twórcy Airlines 2 przemyśleli temat. Do zalet gry należą łatwa obsługa i sensowny model ekonomiczny. Jednak po pewnym czasie gra zaczyna nużyć

Salammmo

Gra przygodowa | Kartagina musi upaść.
Nie dysponujemy jednak potężnymi oddziałami, by zmiażdżyć to historyczne miasto – wystarczają nam jedynie spryt i zdolność kojarzenia faktów

Kapłanka Salammmo to nadzwyczaj piękna kobieta. Nawet wyjątkowo smutni faceci wręcz świecą do niej oczami

WREŚC GRY



Spendiusz w trakcie podróży po obcej krainie zostaje pojmany i osadzony w więzieniu w Kartaginie. Zmuszany do niewolniczej pracy planuje ucieczkę i zemstę. Uda mu się, ale najpierw czeka go rozwiązanie wielu łamigłówek. Te są ciekawe i często zaskakują nietypowymi rozwiązaniami. Na przykład najemnik obiecuje nam pomoc, jeśli wygramy z nim w prostej grze zręcznościowej, jednak czyni to, tylko gdy także nieco przegrywamy – inaczej dumny wojak oskarża nas o oszukiwanie.

Dużym plusem gry jest zróżnicowanie stawianych przed nami problemów. Spotykamy zagadki z używaniem przedmiotów, wymagające logicznego myślenia układanki oraz sprawdzające nasze umiejętności dyplomatyczne sekwencje dialogowe. Wszystko to jest sprawnie wpisane w przebieg gry i dokładnie przemyślane.

W pogoni za zemstą, ale także po to, by ratować własną skórę, prowokujemy nie opłaconych przez Kartaginę najemników do zaatakowania miasta. To się naprawdę zdarzyło, a wśród prowadzących powstanie byli byli niewolnik Rzymian Spendiusz i również występujący w grze wódz Matho.

Postacie z Salammmo mają nietatwe charaktery, a ich zmienne zachowanie świetnie ilustruje przysłowie, że najlepszych przyjaciół poznajemy w biedzie.

STEROWANIE

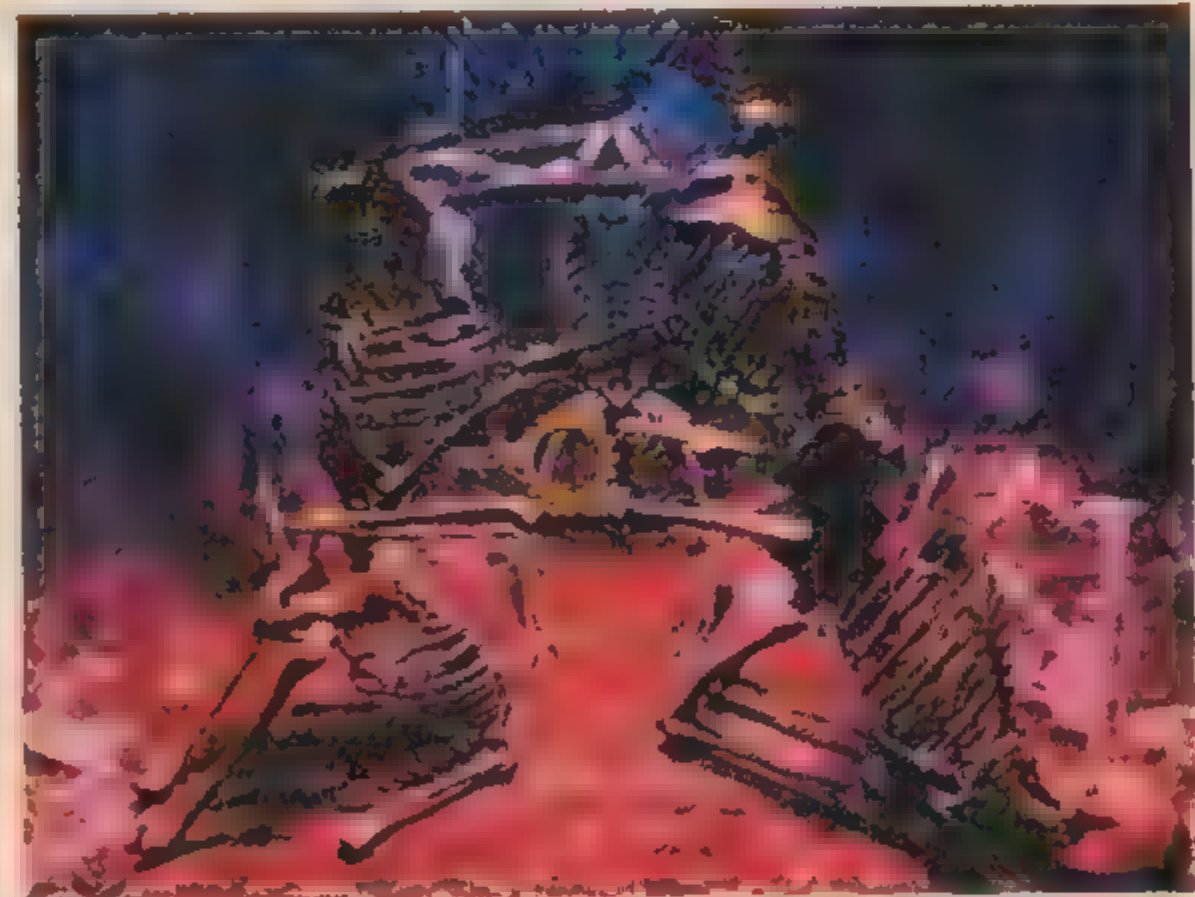
-  Lewy przycisk myszy – udanie się we wskazanym kierunku, użycie urządzenia lub przedmiotu
-  Prawy przycisk myszy – wyświetlenie paska z przedmiotami

TECHNIKA I IGA

System wyświetlania grafiki jest przestarzały. Pozwala na swobodne rozglądanie się, ale czyni to poprzez oszustwo: umieszcza nas we wnętrzu kuli, od środka wytapetowanej obrazkiem okolicy. Przez to obraz pozbawiony jest głębi. Ma też bardzo niską rozdzielczość, zaś kolory są rozmyte.

Techniczne braki gry drażnią, tym bardziej że ujmują uroku wyjątkowo atrakcyjnemu artystycznie projektowi. Autorem grafiki jest Phillippe Druillet, awangardowy autor komiksów, w tym ciekawej serii o Kartaginie – głównego źródła inspiracji dla gry. Rysownik z powodzeniem nagiął reguły realizmu, tworząc niepowtarzalny

1 Znaleźliśmy się w więzieniu, a jedyne wyjście jest u góry. Zbieramy rozrzucone po posadzce kości i budujemy z nich piramidę, po której udaje nam się uciec. Nasz bohater ma jednak skute ręce



2 U progu zaczepia nas kapłanka Salammmo. Mamy szczęście – dziewczyna jest szaleńczo zakochana w wodzu najemników i zamiast wzywać strażę, daje nam zadanie do wykonania

3 W obozie statuetka od Salammmo zapewnia nam przychylność wodza, a jeden z wojaków rozkuwa nasze łańcuchy. Nie poradzimy sobie jednak, jeśli najemnicy odjadą, więc prowokujemy konflikt. Następnie kradniemy złoto



świat. Wyjątkowość szczególnie dotyczy postaci, które są świadomie przerysowane. Czasem przydaje im to komizmu, kiedy indziej budzi grozę i niezmiennie nie pozwala o nich zapomnieć.

Na przykład groteskowo wyglądający ludożerzy podczas rozmowy uciekają swoimi wielkimi oczami na boki, co oddaje ich tchórzliwy charakter. Stacjonujący w obozie najemnicy odziani są w gigantyczne pancerze przypominające kosmiczne skafandry z filmów science fiction. Jeden z nich szczuje nas psem, którego kilkakrotnie przerośnięta paszcza z wielkimi zębami nie pozostawia wątpliwości co do rozmiaru zagrożenia. Najbardziej abstrakcyjna jest postać skarbnika, który ma rozmiary potężnego posagu i głowę stworzenia rasy odległej od ludzkiej.

Obsługa Salammbo irytuje. Często widzimy drogę, ale nie możemy nią iść. Złości również fakt, że przy każdym ruchu przenosimy się na duże odległości i szybko tracimy orientację. Choć olbrzymią część gry spędzamy w obozie najemników, nie przestajemy się w nim gubić aż do napisów końcowych.

POLSKA JEWELJA

Gra rozpoczyna się krótką sekwencją, podczas której lektoraka streszcza, co się przytrafiło Spendiuszowi. Mówi tak nieskładnie i z takim zadęciem, że mamy ochotę wyłączyć grę i nigdy już do niej nie wracać. Bardzo irytuje też reszta głosów – aktorów do ich odtwarzania dobrano kiepsko.

Symbolem klęski polskiej wersji jest wódz najemników,

Matho, który wedle scenariusza ma być wybitnie charyzmatycznym człowiekiem, a mówi niczym kapryśna panna.

JEDYKT

Salammbo jest ciekawa, wciągająca i ma niezłe zagadki – to prawdziwa uczta dla miłośnika przygodówek. Niestety uczta zbyt krótka, bo grę kończymy w jeden dzień. Zabawę psuje też kosztowna polonizacja.

MITYCZNA KARTAGINA

W Kartaginie z gry występują dwa bóstwa: bóg wojny Moloch i boginia miłości Tanit. Jest to ukłon w stronę teorii, że Moloch jest tym samym bóstwem co Baal – najważniejszy z kartagińskich bogów, który

stworzył świat, poświęcając siebie samego. Molochowi składano ofiary z dzieci, a odbywało się to w scenarii godnej Indiany Jonesa. Ofiary stały na platformach w kształcie rąk, skąd zrzucano je do ust wielkiego posagu.



Spendiusz zostaje stracony w ustach Molocha. Wszystkie wydarzenia w grze są streszczane za pomocą takich efektownych komiksowych plansz

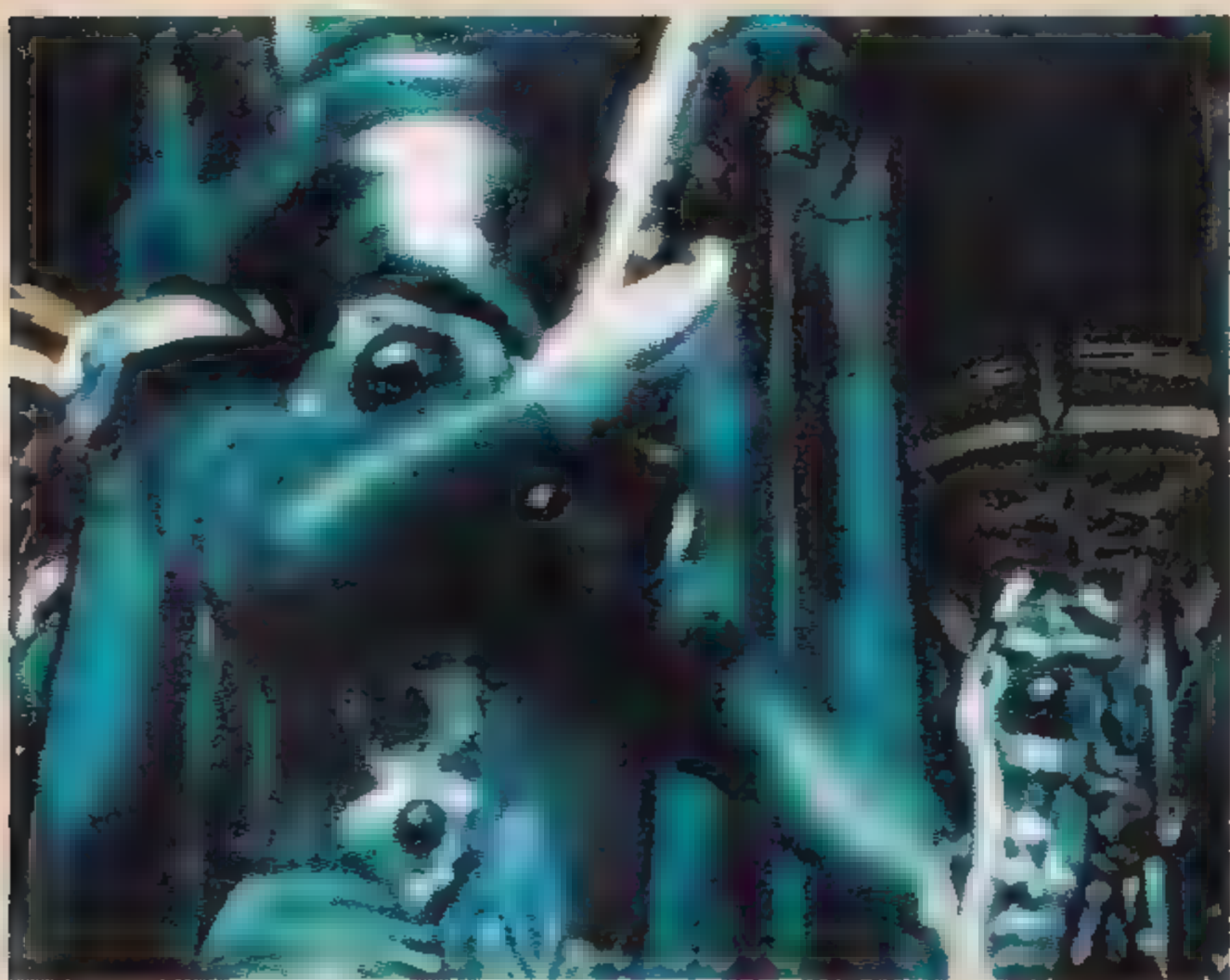
PRZEBIEG GRY



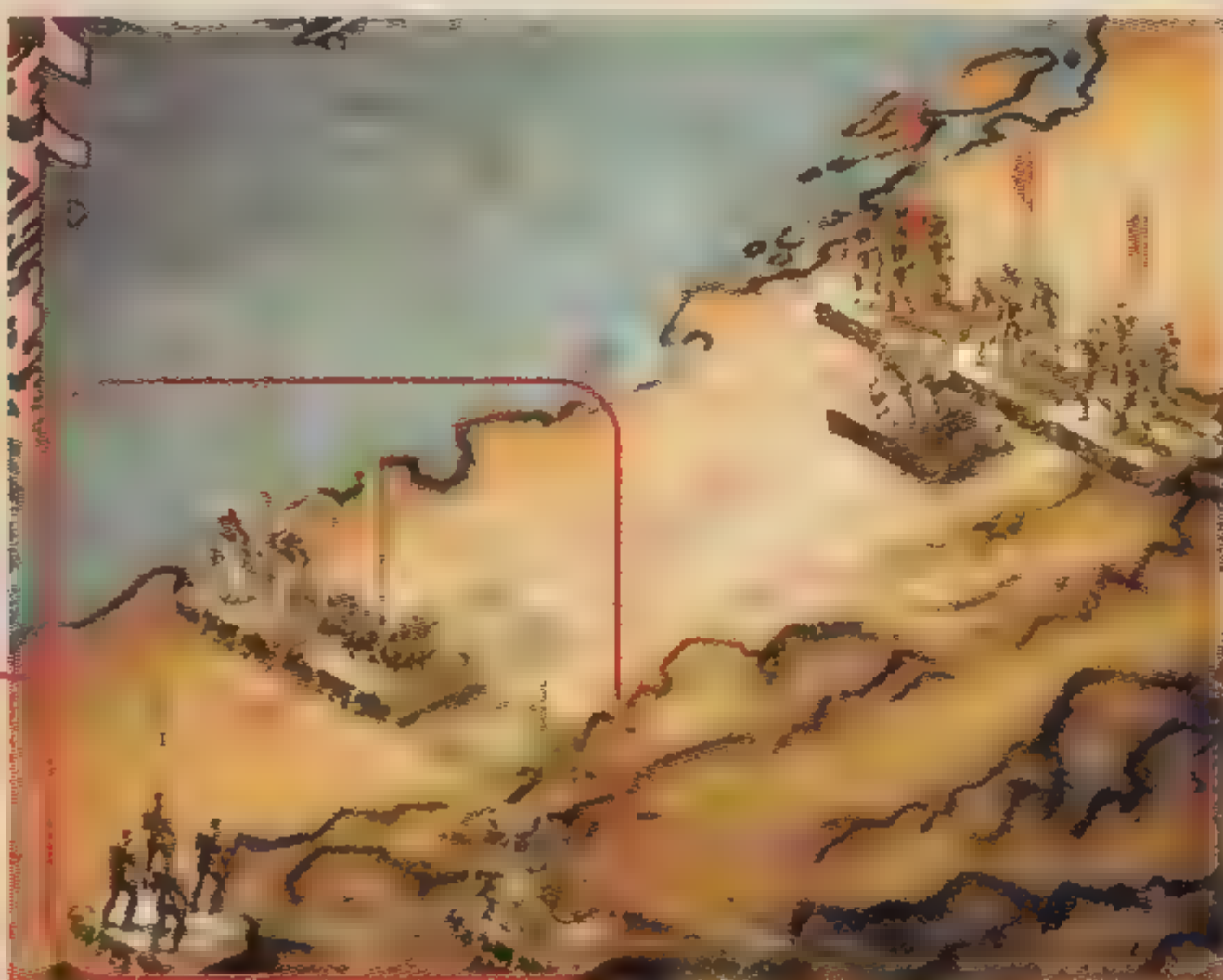
4 W obozie odbywa się narada. Najemnicy podejrzewają o kradzież Kartagińczyków, a ci – najemników. Wykorzystujemy ich wzajemną nieufność i podrzucając odpowiednie kwestie, doprowadzamy do otwartego konfliktu



5 Najemnicy boją się zaatakować Kartaginę, bo miasto chroni moc magicznego welonu Zaimph. Postanawiamy zdobyć ten artefakt. W zamian za upolowanie kilku świń padlinożercy pomagają nam dostać się do miasta



6 Rozwiązując zbyt długo niektóre zagadki lub zachowując się nierozważnie – ginimy. Nie jest to jednak wadą gry, bo nawet jeśli nie zapisaliśmy stanu rozgrywki, zaraz wracamy do momentu tuż przed krytycznym wydarzeniem



7 Jednymi z ciekawszych zagadek są proste sekwencje strategiczne. Ustalamy w nich ustawienie oddziałów przed bitwą i sprawdzamy, czy nasza taktyka działa. Ponieważ wróg ma większe siły, znalezienie rozwiązania wymaga sprytu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Salammbo

Producent: The Adventure Company
Wydawca w Polsce: Cenega Poland



platforma testowa → Windows XP
wersja na GameCube a → brak
wersja na PlayStation 2 → brak
wersja na Xboxa → brak
poziom trudności → dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
CIĘŻARNOŚĆ	50,0%	bardzo dobra	5,00
JAKOŚĆ GRY	18,0%	bardzo dobra	4,61
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobry	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBŚŁUGA	3,0%	dobra	3,57
Sterowanie	3,0%	dobry	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	bardzo dobre	5,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	1,0%	dobra	4,00
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	4,75
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (840 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,85
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	bardzo dobra 4,85
Cena/Jakość	dobra

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **79,90 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → **67 zł**

Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość: 79,90 zł/4,85 = 16,47 = dobra



W Salammbo zaintrygował mnie bohater, którego nie daje się lubić! Jest antypatyczny, chytry i egoistyczny. Mimo to akceptujemy jego uczynki i przeżywamy ciekawą przygodę

TRON 2.0

Gra zręcznościowa | W kontynuacji nieco zapomnianego filmu trafiamy do wnętrza komputera, gdzie walczymy ze złymi programami i wirusami. Jeszcze nigdy naprawianie systemu nie sprawiało tyle przyjemności

Ściągawka na stronie 72 | Tajne kody na stronie 76

TRESC GRY

Młody Jet Bradley jest doskonałym informatykiem. Wraz ze swoim ojcem Alanem pracuje w firmie ENCOM zajmującej się pisaniem oprogramowania. Jet lubi gry i spędza przy nich sporo czasu, a jego ojciec pracuje nad eksperymentalną technologią digitalizacji (patrz ramka o filmie), czyli przenoszenia materii bezpośrednio do komputera. Niestety ENCOM nie radzi sobie najlepiej i właśnie ma zostać

przejęty przez firmę fCon zajmującą się przechowywaniem danych. FConowi zależy głównie na technologii digitalizacji, która może okazać się potężną bronią pozwalającą przejąć kontrolę nad internetem.

Informacje dotyczące digitalizacji zostają zapisane w sztucznej inteligencji o nazwie Ma3a (wymowa: mafrija). Gdy Alan znika w tajemniczych okolicznościach, Ma3a digitalizuje Jeta i wprowadza do systemu. Młody programista ma odnaleźć informacje o swoim ojcu i odzyskać kod programu TRON.

TRON 2.0 to trójwymiarowa strzelanina, w której świat oglądamy oczami bohatera. Wnętrze komputera jest niebezpiecznym miejscem. Systemy bezpieczeństwa, ataki wirusów i groźne programy, które poszukują jedynie danych do przetrawienia – ci przeciwnicy tylko czekają

na nieuważny skrypt. Na szczęście nasz bohater ma broń. Jako program nieustannie ulepsza i zmienia swoją wersję.

W trakcie podróży przeszukujemy specjalne skrzynie z danymi. Zgrywamy z nich procedury (subroutines), które dodają nam nowych umiejętności, takich jak ochrona przed wirusami czy ciche chodzenie.

Procedury rozwijają również cztery podstawowe bronie zwane primitives. Na przykład dysk z odpowiednią procedurą eksploduje przy trafieniu, a zwykły blaster (rodzaj pistoletu maszynowego) z odpowiednim oprogramowaniem zmienia się w wyrzutnię rakiet. System obsługi procedur jest przejrzysty i łatwy w obsłudze. Dzięki temu szybko zmieniamy pakiety na takie, jakie najbardziej nam odpowiadają w danej chwili.

Walka jest emocjonująca, bo przeciwnicy zachowują się mądrze. Chowają się, działają w grupie i oskrzydłają. Zaalarmowani hałasem natychmiast biegną do specjalnego terminalu i wzywają posiłki. Starcia są krótkie, ale

dramatyczne – bez odpowiedniej taktyki i konfiguracji podprogramów nie radzimy sobie z więcej niż jednym wrogiem.

Dodatkową atrakcją są pamiętne wyścigi LightCycli, czyli specjalnych motocykli zaskakujących za sobą rodzaj muru. Walka na nich wymaga zwinności, doskonałego opanowania kontrolera i idealnej orientacji w przestrzeni.

TECHNIKA I GRA

TRON 2.0 jest wykonany wzorowo. Grafika wygląda niezwykle efektownie. Podobnie jak w filmie, w komputerowym świecie wszystko ma neonowy poblask. Przeciwnicy, gdy nas zauważają, aktywują prześwitujące pola siłowe, które po kawałku niszczymy celnymi strzałami.

Zniszczony (skasowany) przeciwnik rozpada się na kawałki w efektownym błysku, zostawiając kulę energii. Poruszamy się zarówno po ciasnych korytarzach, jak i po wielkich otwartych przestrzeniach. Cyfrowy świat wygląda naprawdę oszałamiająco. Uzupełnieniem tego niemal idealnego obrazu jest świetna oprawa dźwiękowa. Gra aktorów, efekty specjalne i muzyka są bez zrzutu.

Ze względu na prostotę grafiki TRON 2.0 ma niewielkie wymagania sprzętowe, zwłaszcza gdy wyłączamy efekt neonowego poblasku. Gra nie traci wtedy wiele na jakości, zaś zyskuje bardzo na płynności działania.

Niestety gra nie ma polskiej wersji. Tłumaczone są jedynie napisy na pudełku i instrukcja, co jest poważną wadą. Postaci

NA POZĄTKU BYŁ FILM



Jakość grafiki w grze doceniamy, patrząc na kadr z TRON-a. Trudno odróżnić, co jest filmem, a co efektowną grą komputerową!

Oryginalny TRON jest filmem science fiction wytwórni Disneya. Powstał w roku 1982. Był pierwszym w historii kina filmem z trójwymiarowymi efektami specjalnymi i aktorami umieszczonymi w komputerowo wygenerowanym świecie. Właściciel salonu gier Flynn (Jeff Bridges) poszukuje dowodu na kradzież pomysłu na grę komputerową. Jego podejrzenia padają na firmę ENCOM, w której zatrudniony jest przyjaciel z czasów młodości Alan Bradley (Bruce Boxleitner – także w grze). Bradley pracuje nad techniką digitalizacji. Jest też

autorem specjalistycznego programu ochrony o nazwie TRON. Flynn włamuje się do siedziby ENCOM-u, nie wiedząc, że cały czas jest obserwowany przez Główny Program Kontrolny (MCP – Master Control Program). MCP podstępem przenosi Flynn'a do komputera, gdzie wraz z TRON-em walczy z siłami bezpieczeństwa, starając się wyrwać system spod kontroli. Po długiej walce cel zostaje osiągnięty, a MCP zniszczony. Ten mało znany w Polsce film jest klasyką gatunku. Premierę na DVD miał u nas 11 września 2001 roku.

w TRON-ie posługują się niezwykle skomplikowanym informatycznym żargonem. Bez doskonałej znajomości angielskiego, zwłaszcza technicznego, nie rozumiemy zawilej intrygi i nie bawimy się tak dobrze jak angielskojęzyczni gracze. Szkoda, że wydawca nie zadał sobie nawet trudu podłożenia polskich podpisów – wszystkie kwestie mówione są opatrzone podpisami. Z drugiej strony opóźniłoby to premierę.

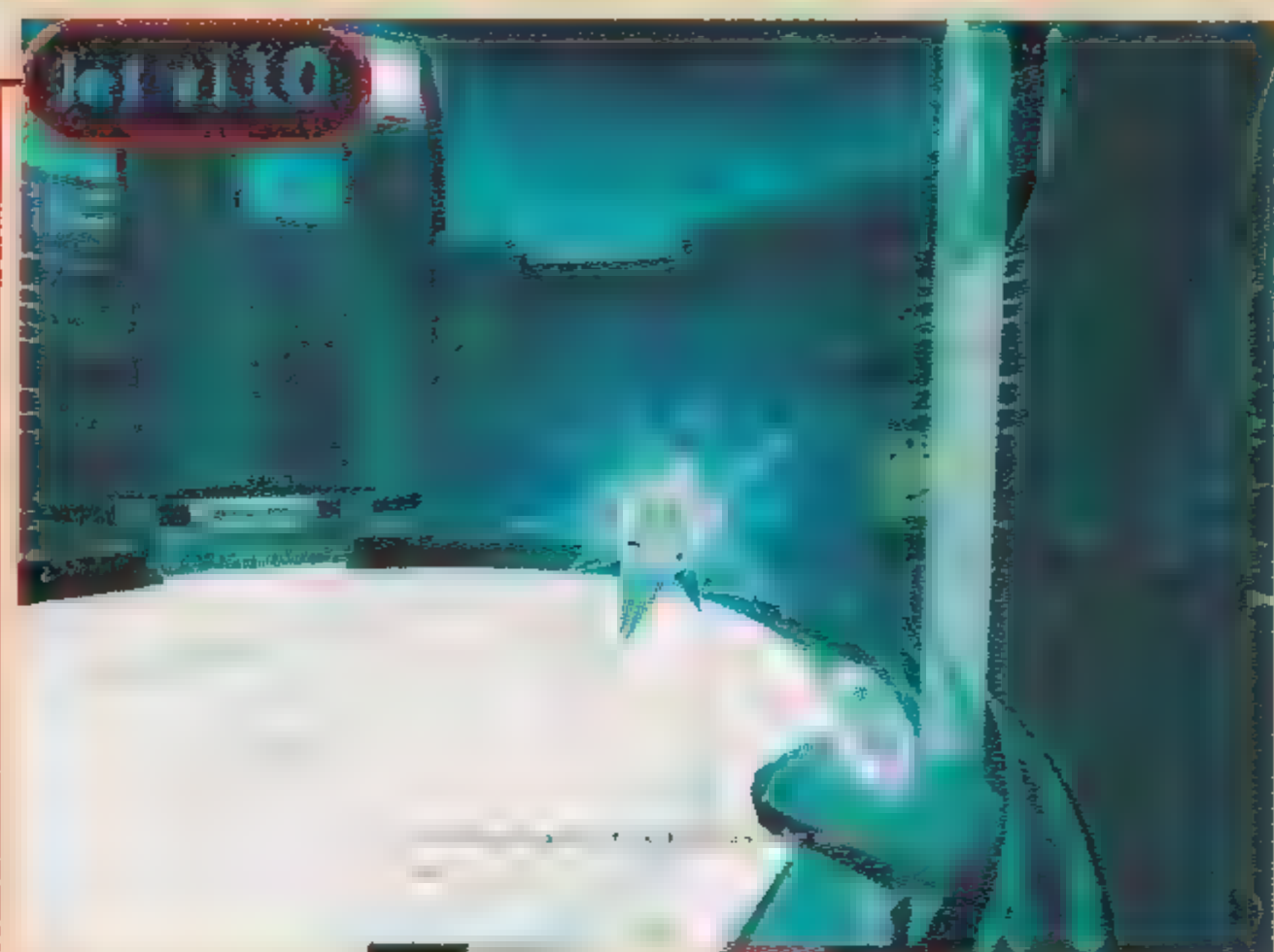
WERYDYKT

TRON 2.0 to doskonała gra, która spodoba się nie tylko fanom gatunku. Jest świetnie wykonana i ma niewielkie wymagania sprzętowe. Konfiguracja podprocedur Jeta między walkami to interesująca zabawa pogłębiająca rozgrywkę. Niektórym nie podoba się cybernetyczna konwencja, ale i tak warto zagrać. Komputerowy świat okazuje się bardzo urozmaicony.

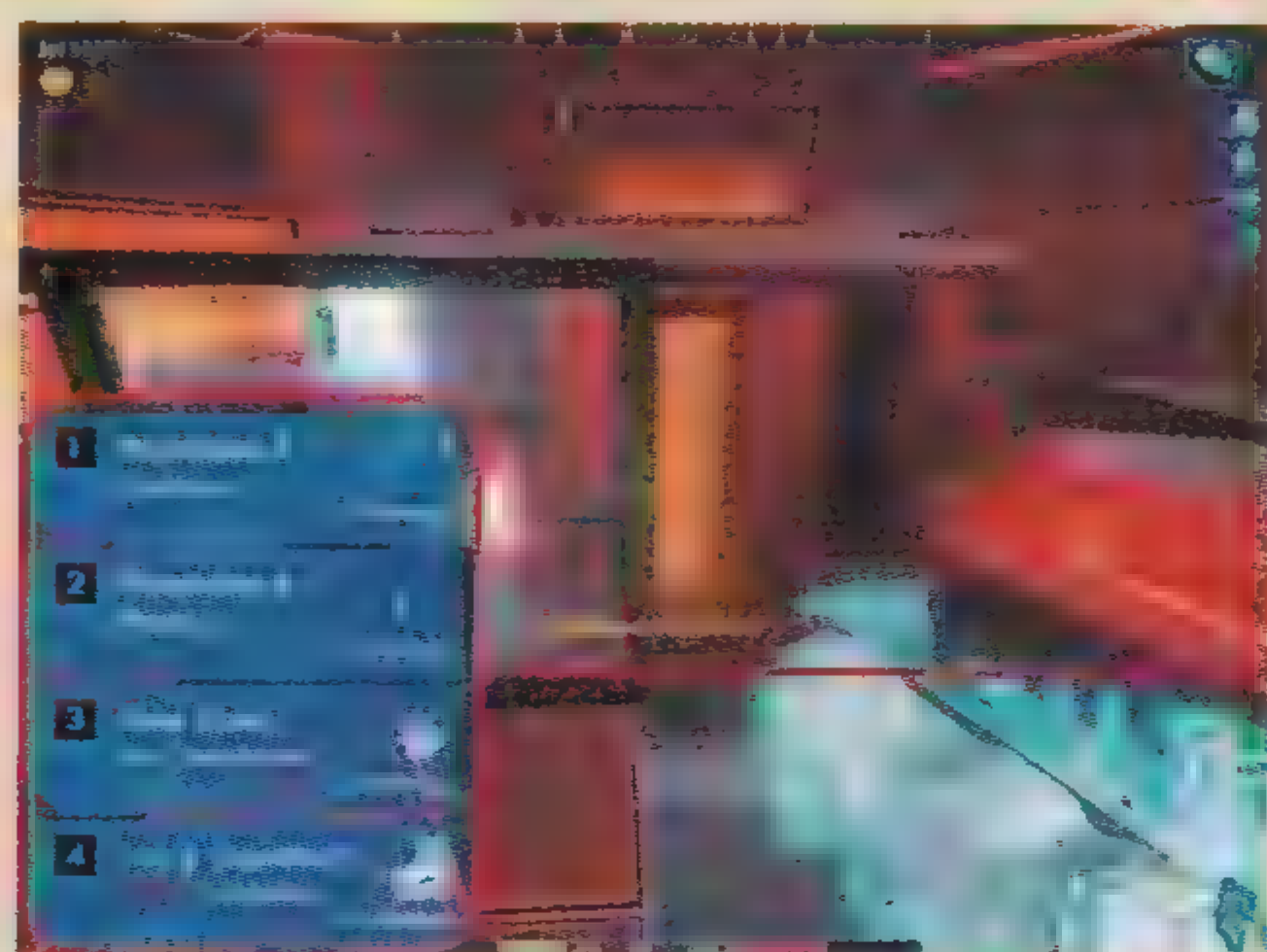
STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – blok dyskiem, przywołanie dysku
- alternatywny atak dyskiem
- Spacja – skok
- poruszanie się
- ekran konfiguracji podprocedur

PRZEBIEG GRY



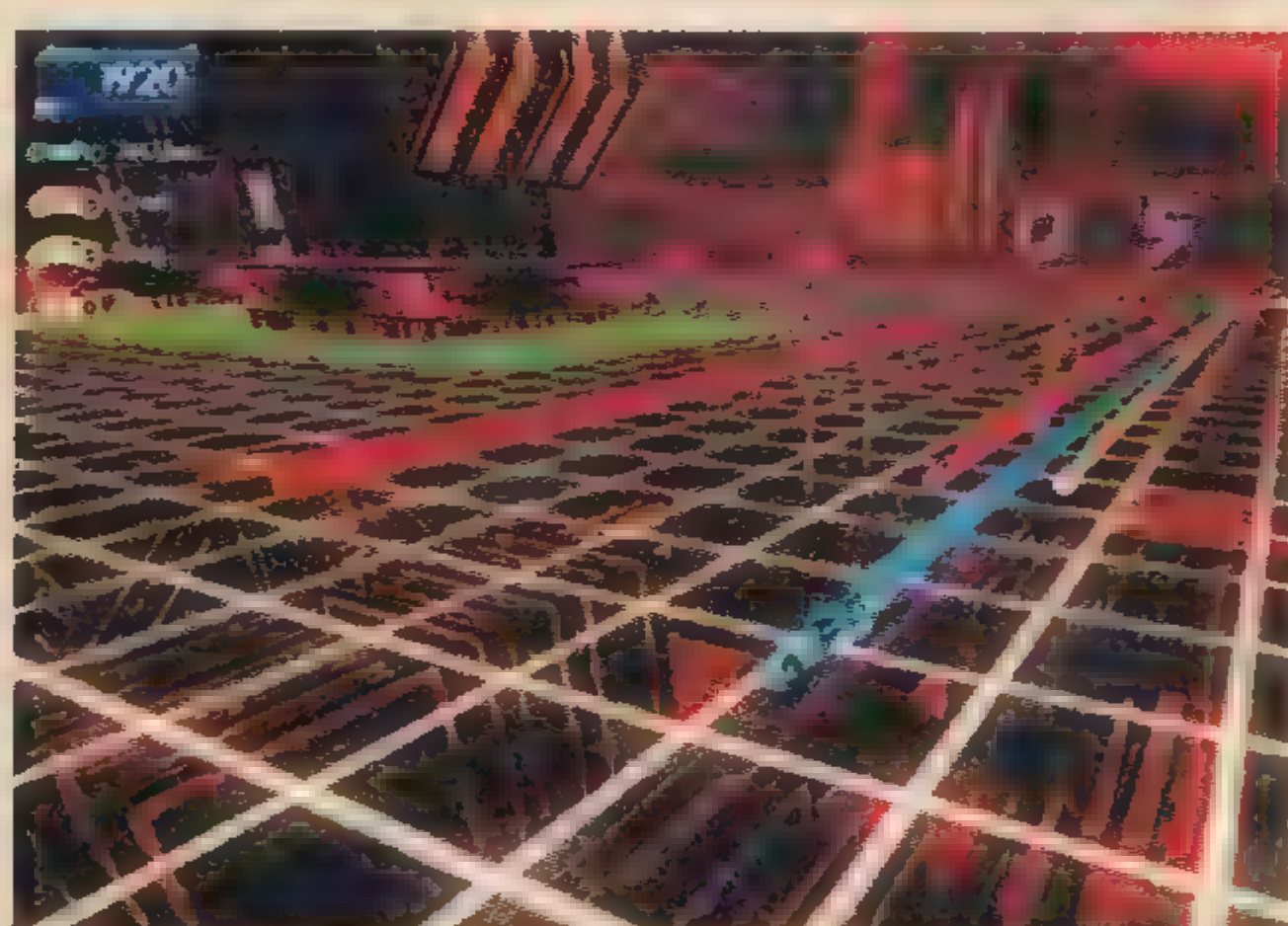
1 Spotykane postaci zlecają nam zadania. Po ich wykonaniu dostajemy punkty doświadczenia, które ulepszą naszą wersję, zwiększając umiejętności



2 W znajdowanych skrzyniach natrafiamy na pozwolenia, e-maile i podprogramy. Kopiujemy te, które uznajemy za przydatne



3 Każdą podprocedurę ulepszymy. Im wyższa wersja, tym sprawniej działa procedura i tym mniej miejsca zajmuje w pamięci systemu



4 Wyścigi LightCycli są trudne – motory skręcają tylko o 90 stopni i nie zatrzymują się. Na szczęście przeciwnicy popełniają błędy

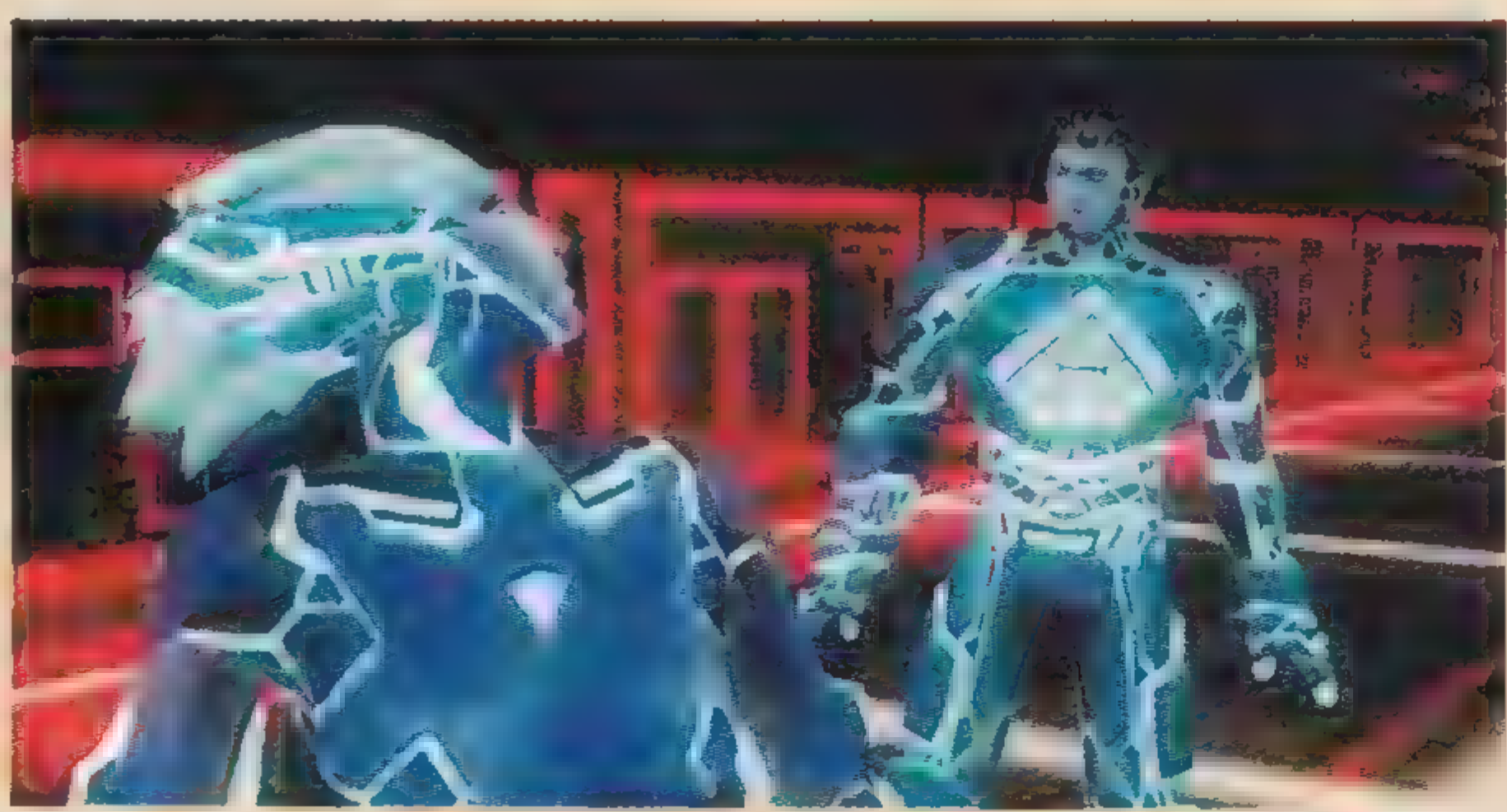


5 Najlepszą bronią jest dysk. Ma dużą siłę rażenia. Odbijamy nim dyski wrogów. Podprogramami zamieniamy odbicie w potężny strzał



6 Bronie są tylko cztery, ale dzięki procedurom zmieniają swoje zastosowanie. Każda korzysta z energii, więc zawsze uważamy na jej poziom

7 Scenariusz poznajemy, czytając znajdowane e-maile, rozmawiając z programami i oglądając wstawki filmowe wykonane w programie gry. Tu widzimy Jeta i ponętny program Mercury, który pomaga nam w walce. Co pewien czas obserwujemy również siedzibę złowrogiego Kernela, którego podprogramy polują na nas przez całą grę



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

TRON 2.0



Producent: Buena Vista Games
Wydawca w Polsce: CD Projekt



platforma testowa	Windows XP
wersja na GameCie a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
CIYWALNOŚĆ kompatybilność z technologiami	5,0%	celująca	6,00
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dobra	4,44
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	7,0%	celująca	5,71
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/32	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	dostateczne	3,20
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	dobra	3,50
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	4,63
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (2,18 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	5,08
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	bardzo dobra 5,08
Cena/Jakość	dobra

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	➔ 99,90 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	➔ 84 zł
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/5,08 = 19,67 = dobra



TRON 2.0 to przykład, jak powinno się robić gry. Świetny scenariusz, klimatyczna oprawa graficzna i znakomity dźwięk sprawiają, że ta strzelanina mi się spodobała

Jak rozpętałem II wojnę światową

Nieznane przygody Franka Dolasa

Gra fabularna | Wydany w zeszłym roku Another War był pierwszą dużą polską grą fabularną. Zwrócił uwagę graczy sporą dawką humoru, swojskimi klimatami i fatalnym systemem walki. Tworząc nową grę, jego autorzy wzięli sobie do serca krytykę **Ściągawka na stronie 68**

TRZECI GRY

Fabula luźno nawiązuje do komedii Jak rozpętałem II wojnę światową w reżyserii Tadeusza Chmielewskiego z doskonałym Marianem Kociniakiem w roli głównej. Akcja gry zaczyna się, gdy Franek Dolas ucieka na pokładzie statku handlowego z okupowanej przez Niemców Europy. Jednostka zostaje zatopiona przez niemiecki okręt podwodny. Franek odkrywa przypadkiem gestapowskie hasło i trafia na pokład U-Boota zmierzającego z misją do Afryki.

Scenariusz kręci się wokół legendy o tajnej, starożytnej broni ukrytej w piaskach Libii. Na jej poszukiwanie wyrusza niemiecka ekspedycja. Jej śladami zmierza Franek Dolas.

Wędrowkę zaczynamy w Libii. Do drużyny Franka, poza rozbitkiem Johannem, dołącza tam także wielbłąd Leon – złośliwe, choć niezwykle pakowne zwierzę, wyjątkowo celnie plujące do celu. Poznajemy także

prowadzącego wypożyczalnię wędek Ladena bin Osamę, zaniepokojonego o przyszłość swego przejawiającego destrukcyjne ciążoty synka. Z Libii wyruszamy do Sudanu, gdzie rozwiązujemy problemy murzyńskiej wioski pozbawionej totemu oraz czarnoskórych Ramea i Julii należących do zwaśnionych plemion. Potem krótki wypad do Tyrolu z wizytą w starym zamku i... koniec zbliża się szybkimi krokami.

Niewielka długość jest jedną z wad gry. Jeśli jesteśmy dostatecznie bystrzy, kończymy ją za ledwie w kilka godzin. Szkoda, że autorzy sztucznie rozdmuchali rozgrywkę, zmuszając nas do przemierzania rozległych poziomów i każąc walczyć z dziesiątkami przeciwników. Franek nie przepada za oddziałami wrogo nastawionych Arabów, o Afrikę Korps nie wspominając, ale czy naprawdę z tego powodu należało zamieniać fragmenty tej lekkiej przecież komedii w krwawą jatkę?

TECHNIKA I I

Jak rozpętałem... to typowa gra fabularna. Na początku tworzymy postać bohatera. Wybieramy jedną z kilku dostępnych twarzy oraz profil. Na przykład jeśli decydujemy się na kowala, kierujemy mało inteligentnym osiłkiem doskonale radzącym sobie podczas walki wręcz. Z kolei sztukmistrz, obdarzony

wysoką inteligencją i charyzmą, sprawnie prowadzi dialogi i wyciąga przydatne informacje od rozmówców.

W miarę rozwoju akcji zdobywamy punkty doświadczenia, dzięki którym podwyższamy cechy naszego bohatera. Każdemu profilowi postaci są przypisane także pewne umiejętności specjalne – na przykład sztukmistrz wygłasza monolog, który skutecznie usypia nawet najbardziej zaciętych przeciwników.

W Jak rozpętałem... zdobywamy w sumie około 50 modeli uzbrojenia. System walki został dobrze zaprojektowany. Ustawiamy swój oddział w szyku

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy
 - przemieszczanie bohatera, oglądanie przedmiotów
- Prawy przycisk myszy
 - używanie przedmiotów
- Spacja – tryb aktywnej pauzy
- do – użycie przedmiotów z paska
- do – wykorzystanie zdolności specjalnych
- szybki zapis
- szybkie wczytanie
- ekran opcji
- ekran statystyk
- mapa
- plecak
- dziennik

i decydujemy o reakcji na pojawiających się przeciwników. Niestety sztuczna inteligencja stoi na przeciętnym poziomie, więc starcia najlepiej rozgrywać samodzielnie.

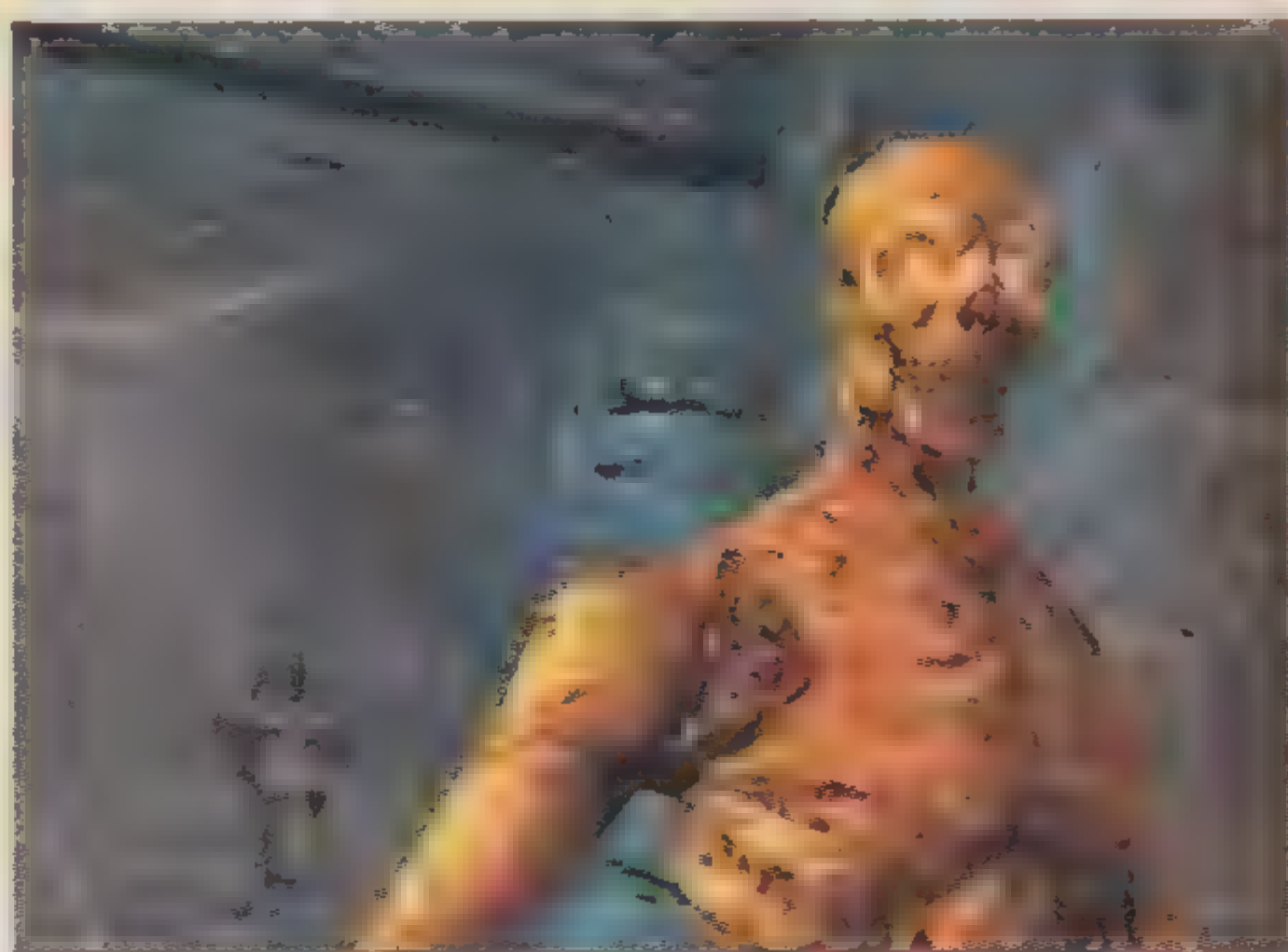
POLSKA WERSJA

Marian Kociniak, filmowy Franek Dolas, świetnie wygłasza skrzące się dowcipem komentarze głównego bohatera. Niestety nie słyszymy już pełnych dialogów w jego wykonaniu – konwersacje mają charakter czysto tekstowy.

WYRODYKT

Jak rozpętałem II wojnę światową to udana gra. Oczywiście mogłaby być dłuższa, przyciągać wzrok fajerwerkami graficznymi i przykuwać graczów dziesiątkami rozbudowanych misji. Autorzy jednak znają się na rzeczy. Ich dzieło, różniące się od międzynarodowej wersji gry, jest nasycone swojskimi, polskimi odwołaniami i cieszy wysokiej jakości humorem.

CIĘDOWNE BRONIE HITLEROWCÓW



Hitlerowskie poszukiwania wunderwaffe zawsze kończą się obudzeniem przerażających demonów

W Jak rozpętałem II wojnę światową naziści, jak na nazistów przystało, szukają supertajnej starożytnej broni. Motyw poszukiwań wunderwaffe, która przechyli szalę zwycięstwa na korzyść III Rzeszy, jest stary jak powojenna popkultura. W serii o przygodach Indiany Jonesa na przeszkodzie stanęła ich własna głupota i potęga Arki Przymierza oraz świętego Graala. W grach zetknęliśmy się z tym zjawiskiem w strzelaninie Return to Castle Wolfenstein, gdzie walczyliśmy z dywizją SS do spraw paranormalnych i w zręcznościówce Bloodrayne, gdzie seksowna półwampirzyca likwidowała tabuny niemieckich zombie.

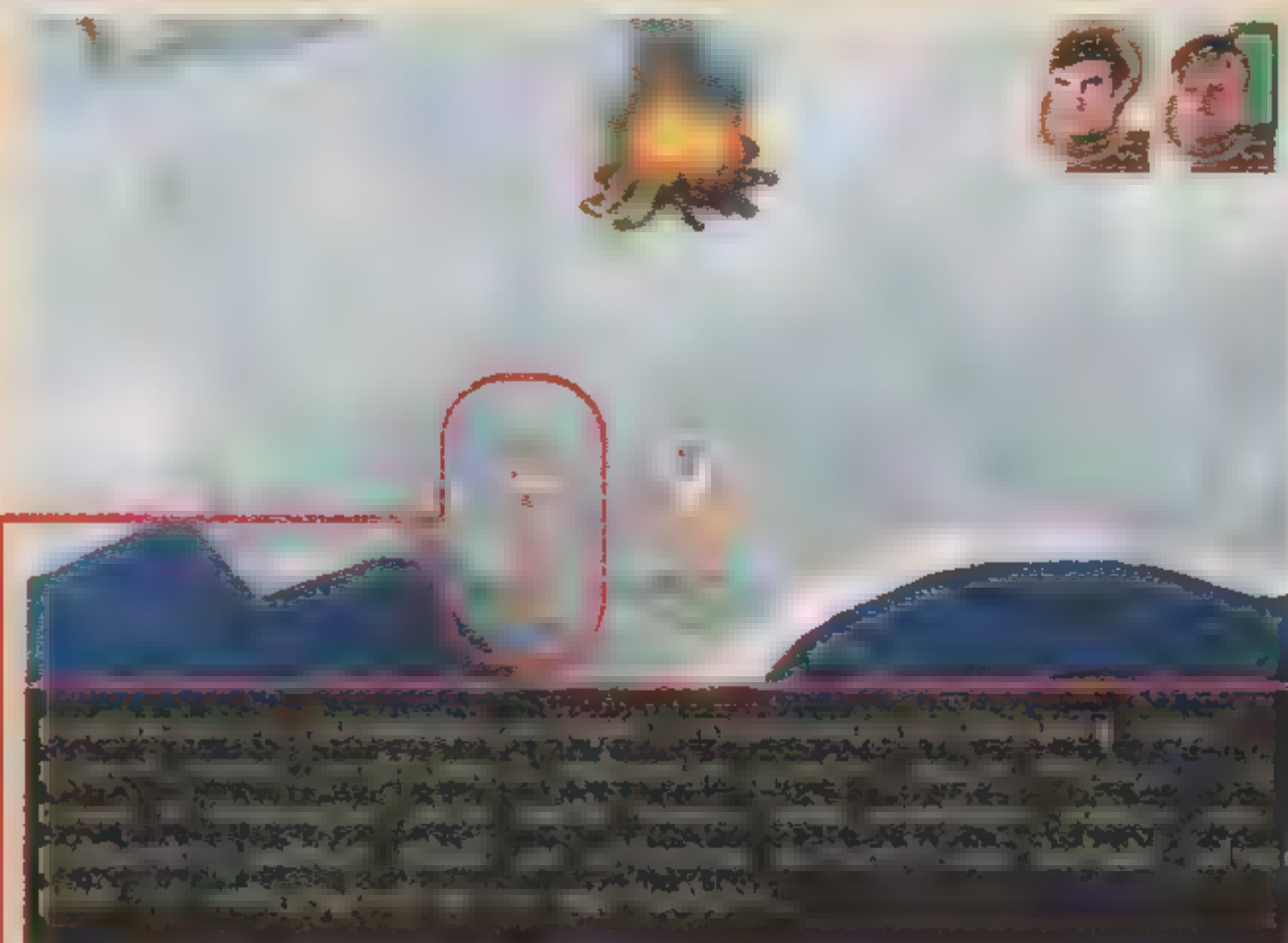
PRZEBIEG GRY



1 Przed rozpoczęciem gry tworzymy głównego bohatera. Wybieramy jego twarz, nadajemy imię i dzielimy dostępne punkty między poszczególne charakterystyki. Zależnie od podjętych decyzji niektóre fragmenty misji mają nieco inny przebieg



3 Na pokładzie niemieckiego okrętu podwodnego zdobywamy wreszcie cieplejsze ubranie, znajdujemy podstawowe uzbrojenie i dowiadujemy się od zastraszonego przez gestapo kapitana o tajnej niemieckiej misji poszukiwawczej wyruszającej na pustynię w Libii



2 Po zatonięciu okrętu, na pokładzie którego uciekał z Europy, nasz bohater w towarzystwie niejakiego Johanna znajduje się na bezludnej lodowej wyspie gdzieś w Arktyce. Paląc ognisko z ubrań, ogrzewamy się tylko przez chwilę. Na szczęście ratuje nas przepływający U-Boot



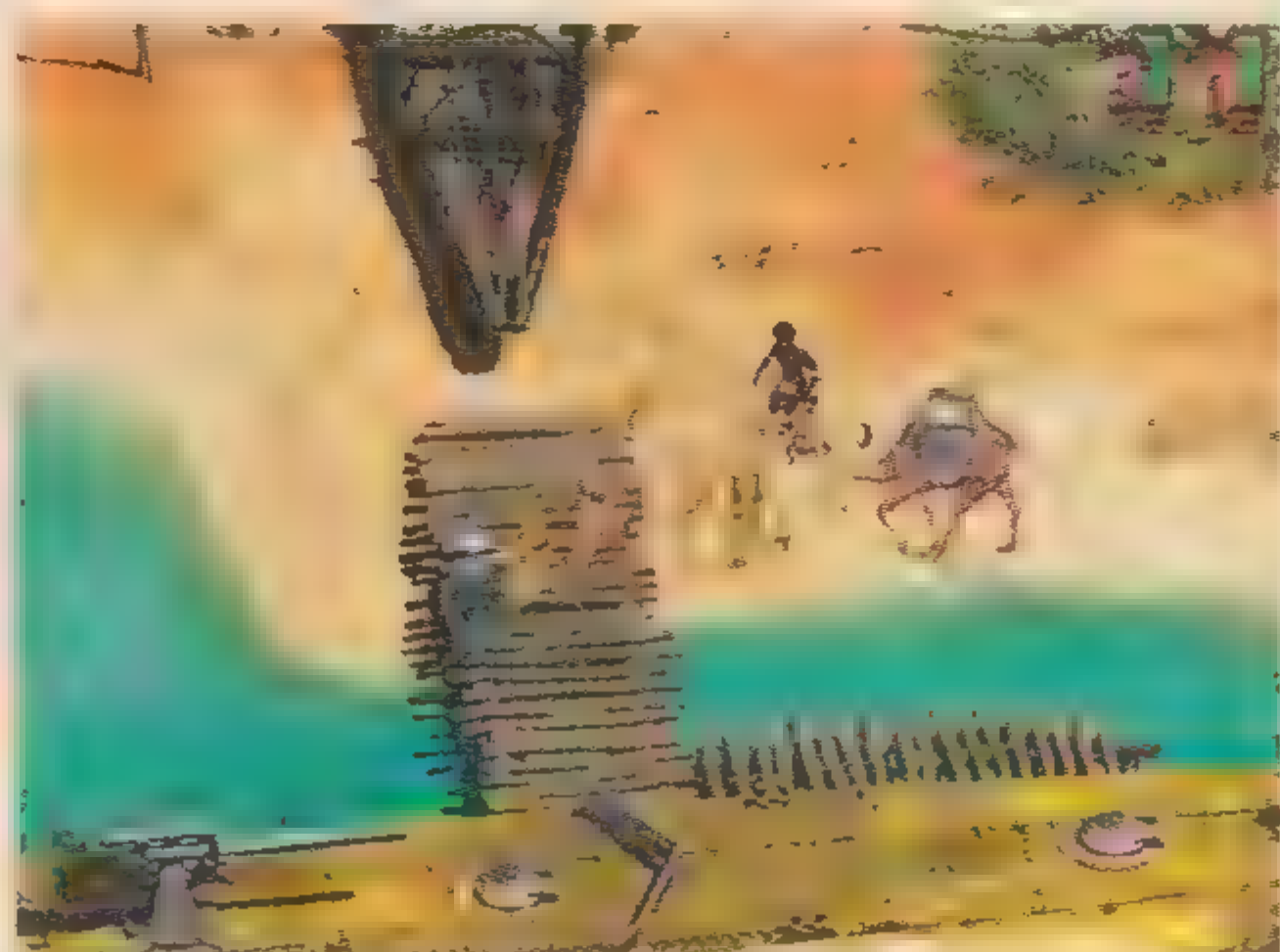
4 Okręt rozbija się w kontrolowany sposób o pomost portu w El Buahaha. Ziejąca w dziobie dziura unieruchamia go aż do końca pierwszego aktu gry. My w tym czasie zwiedzamy tradycyjny arabski bazar, kupujemy pamiątki z Libii i szukamy śladów niemieckiej ekspedycji



5 Po zgromadzeniu niezbędnego wyposażenia wyruszamy na pustynię. Niestety nie jesteśmy przyjaźnie witani przez oddziały specjalne Afrika Korps, przedstawiciele zwalczających się libijskich oddziałów partyzanckich i pospolitych bandytów. Na szczęście szybko szlifujemy zdolności strzeleckie. Silniejsze oddziały jednak omijamy, nie wdając się w walkę



6 Po udzieleniu pomocy kilku ludziom, wykonaniu garści zleceń i zgromadzeniu tak absurdalnych przedmiotów, jak przebrana murena udająca kobrę, powoli zaczynamy zbliżać się do właściwego celu gry. Oczywiście go nie wyjawiamy, aby nikomu nie psuć zabawy



7 Przed dotarciem do finału rozgrywanego się gdzieś w Europie spotykamy się z kanibalami, poznajemy tajemniczego archeologa, doktora Arizonę Jonesa, gotujemy kilkanaście nalewek ognioodpornych i odbywamy rejs na pokładzie żółtej łodzi podwodnej

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Jak rozpętałem II wojnę światową

Nieznane przygody Franka Dolasa



Producent: Mirage Interactive
Wydawca w Polsce: Cenega Poland



platforma testowa	Windows 2000
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
platforma testowa	Windows 2000

	waga		ocena
GRYwalność		dobra	4,00
Jakość gry	16,0%	dobry	4,28
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobry	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
Obsługa	1,0%	bardzo dobra	5,00
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieć		brak takiej opcji	
Działanie gry na zestawach testowych	15,0%	bardzo dobre	5,20
Pentium II 350, 64 MB RAM, Windows 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium II 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENIA	6,0%	dobra	4,17
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefixs 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
Instalacja	4,0%	dobra	4,00
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (1,8 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,31
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	dobra	4,31
Cena/Jakość	dobra	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	➔	79,90 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	➔	67 zł	Play, Warszawa, tel. (0 prefixs 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		79,90 zł/4,31 = 18,54 = dobra	



Chociaż przygody, które przeżywamy w grze, są jeszcze bardziej nieprawdopodobne niż filmowe przygody Franka Dolasa, bawimy się równie dobrze dzięki humorowi dialogów



Star Wars Jedi Knight Jedi Academy

Gra zręcznościowa | Mieczem świetlnym wycinamy szturmowców Imperium i mrocznych Jedi. To najlepsza gra ze świata Gwiezdných wojen, jaka kiedykolwiek ukazała się na pecety!

Tajne kody na stronie 76

TNIE JE GRY

Kyle Katarn, bohater poprzednich części gry, odchodzi na zasłużoną emeryturę i u boku samego Luke'a Skywalker'a prowadzi Akademię Jedi, w której szkoli młodych adeptów słusznej strony Mocy. Do szkoły trafia właśnie nowy uczeń – wyjątkowy, ponieważ skonstruował miecz świetlny, zanim nauczył się nawet podstaw posługiwania się Mocą. Właśnie poczynaniami tego ucznia przychodzi nam kierować.

Jedi Academy ma znacznie bardziej otwarty charakter niż poprzednia część serii. Jaden, główny bohater gry, może należeć do jednej z kilku ras, może być mężczyzną lub kobietą, na

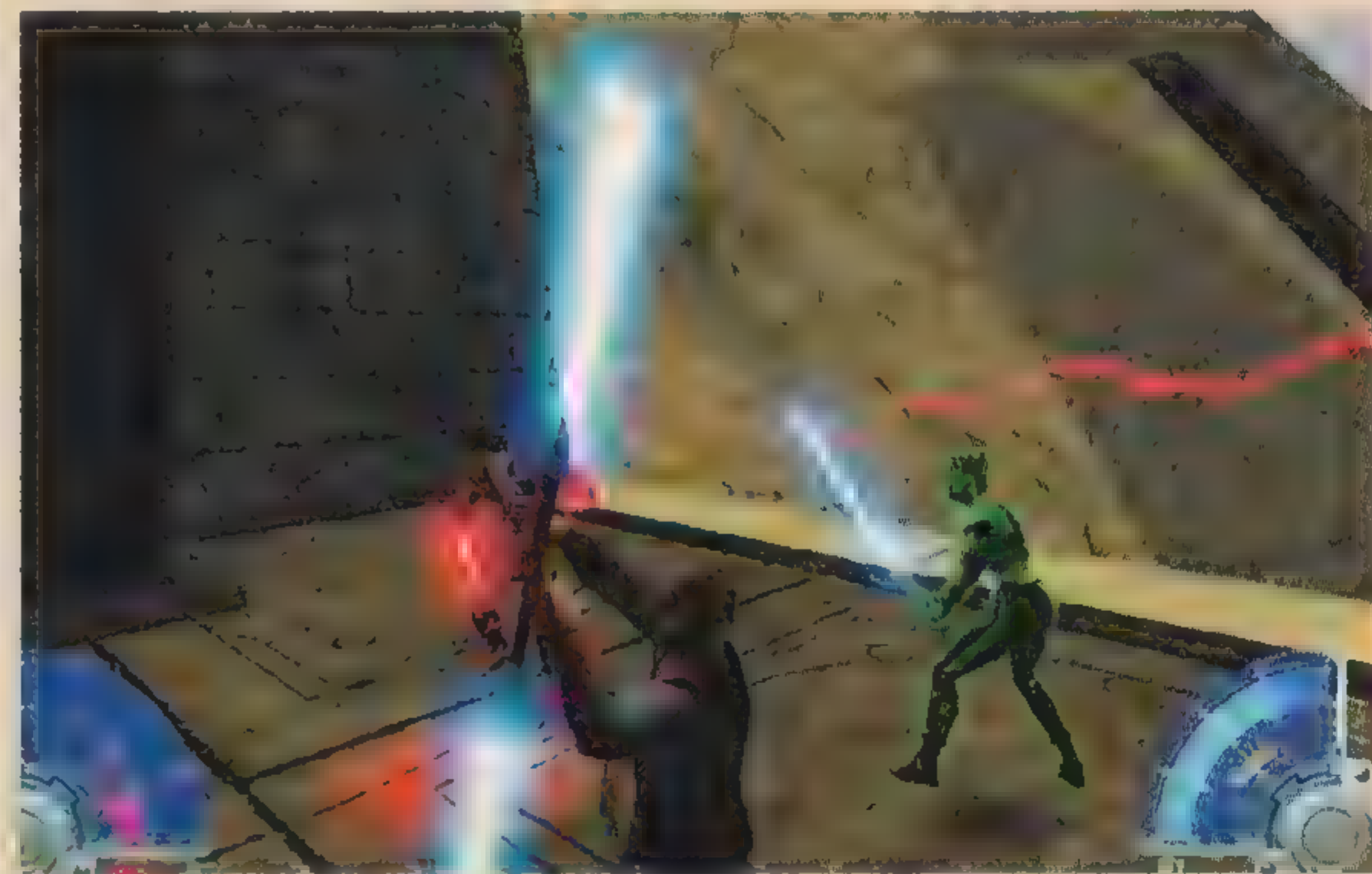
dodatek wybieramy także jego strój, a nawet kolor ostrza miecza świetlnego i wygląd jego rękawic. Fabuła jest dość sztamowa, ale na uwagę zasługuje sposób jej podania – pomiędzy misjami, w których badamy sprawę tajemniczego kultu kradnącego Moc, wykonujemy zestaw interesujących zadań.

Misje zaskakują różnorodnością. W jednej z nich wysadzamy generator pola ochronnego, innym razem bez żadnej broni uciekamy z więzienia, pomagamy również sojusznikom w walce z mrocznymi Jedi i bezlitosnym Imperium. Po każdym zadaniu rosną moce naszego bohatera. Niektóre umiejętności, jak wysokość skoku czy pchnięcie Mocy,

zwiększają się automatycznie, ale mamy też pewien wpływ na rozwój Jadena. Jeśli chcemy, inwestujemy wszystkie punkty w ciemne Moce i z radością razimy przeciwników popisowymi sztuczkami Imperatora i Dartha Vadera.

Gra skupia się na walce mieczem świetlnym. Bronie palne mają drugoplanowe znaczenie. W zasadzie przydają się jedynie najcięższe rusznice przeciwpancerne, którymi powalamy szturmowców w potężnych strojach, oraz karabiny elektryczne przydatne w starciach z silnymi i całkiem cwany robotami. Całą resztę przeciwników sprawnie sieczemy mieczem świetlnym, równocześnie odbijając wycelowane w nas

1 Walka mieczem świetlnym to esencja gry. Pokonujemy nim nie tylko zwykłych szturmowców Imperium. Często toczymy również pojedynki z mrocznymi rycerzami Jedi



2 Mniej więcej w połowie fabuły wybieramy nowy oręż. Z lancą świetlną w dłoni radzimy sobie nawet z kilkoma wrogami naraz. Jeśli chcemy, pozostajemy przy jednym mieczu lub walczymy dwoma

pociski. Walki nie są jednak łatwe, szczególnie gdy natykamy się na kilku ciemnych Jedi naraz. Podczas starć z Sithami pamiętamy przede wszystkim o tym, żeby starać się atakować tylko jednego z nich i bacznie obserwujemy poziom naszej energii, odnawiając ją, gdy tylko zbliża się do zera.

Pomimo pozornej swobody przez większą część gry krocymy ścieżką światła. Zwolennicy ciemnej strony Mocy cieszą się jednak możliwością wyboru jednego z dwóch zakończeń gry. Jeśli chcemy, kończymy zabawę po stronie zła. Ciekawe, jak autorzy gry wybrną z tego w następnej części serii.

w zasadzie do naciśnięcia lewego przycisku myszki w odpowiednim momencie, ale pojawiły się również mordercze sekwencje uderzeń, dzięki którym radzimy sobie nawet z kilkoma przeciwnikami naraz. Cieszy również moc Sense. Włącza ona specjalny tryb wizji, w którym widzimy między innymi paski energii wrogów. Przydaje się to zwłaszcza w walkach z trudnymi bossami.

Poziomy zostały świetnie zaprojektowane, a potężnego rancora, przed którym uciekamy przez olbrzymi hangar, pamiętamy jeszcze długo po zakończeniu zabawy. Niestety jeśli chcemy po prostu postrzelać,

TECHNIKA I INNE

Najważniejszą bronią jest nasz miecz świetlny. W nowej odsłonie Jedi Knighta wykonujemy znacznie więcej efektownych ciosów niż w poprzedniej części, dzięki czemu sprawniej walczymy z tłumami wrogich Jedi.

W miarę postępów w grze poznajemy nowe techniki walki mieczem, a w pewnym momencie wybieramy, czy chcemy pozostać przy jednym ostrzu, walczyć dwoma mieczami naraz, czy też uzbroić się w lancę świetlną w stylu Dartha Maula. Od tego momentu zabawa staje się jeszcze lepsza, bo w każdym ze stylów wykonujemy inne ciosy. Walka sprowadza się

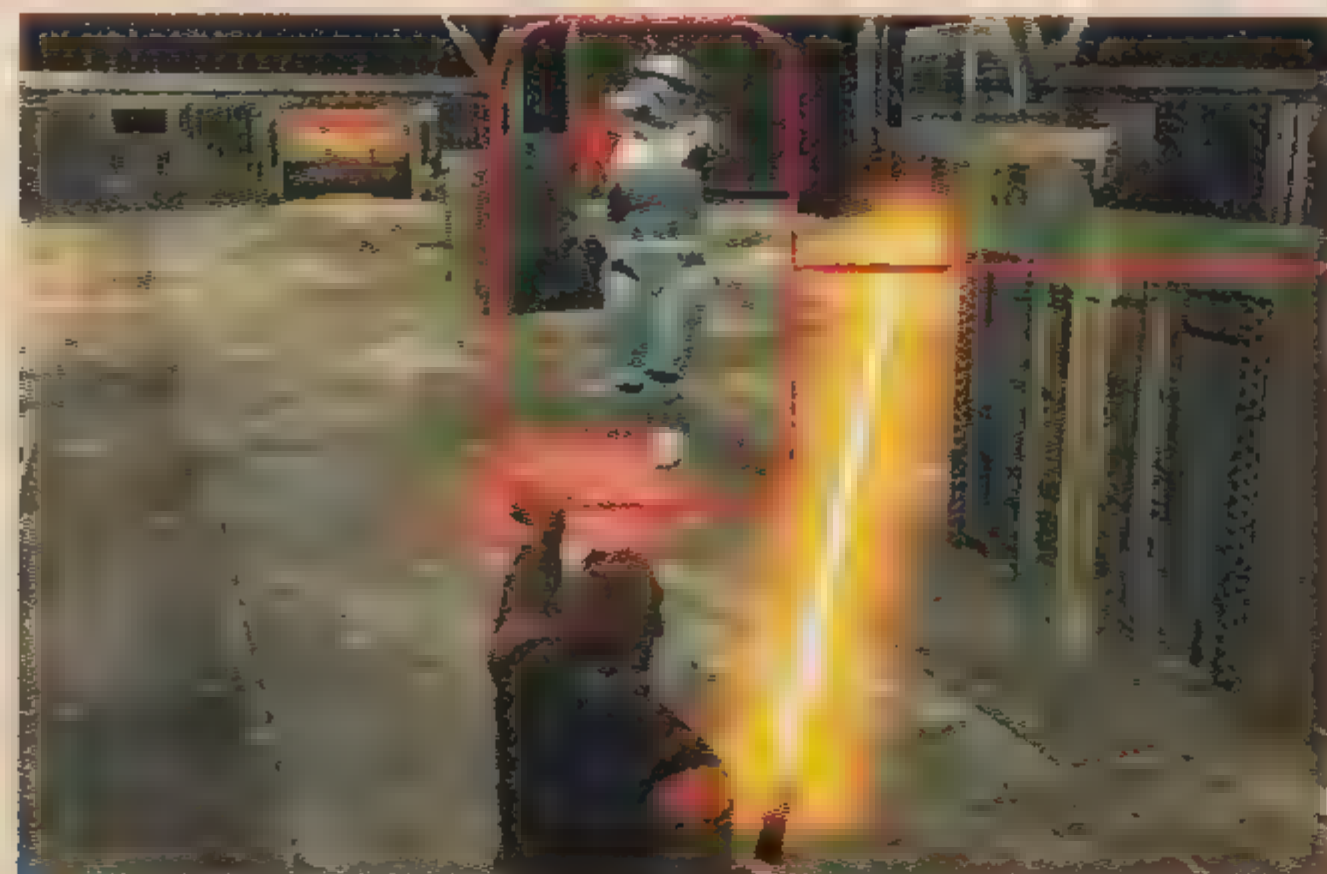
- Lewy przycisk myszy – atak
- Prawy przycisk myszy – drugi tryb ataku
- W, A, S, D – ruch do przodu/ do tyłu
- ←, → – w lewo/ w prawo
- Spacja – skok
- C – przykucnięcie
- L – wybór stylu walki mieczem

- Enter – używanie przedmiotów
- 1 do [0] – wybór broni
- F1 do F4 – wybór mocy
- F – użycie mocy
- F12 – szybki zapis
- F9 – szybki odczyt
- Tab – cele misji

PRZEBIEG GRY



3 Strzelanina stoi w Jedi Academy na drugim planie. Jednak w jednej misji nie mamy miecza świetlnego i walczymy wyłącznie bronią palną



4 Jeśli wrogowie nam zagrażają, korzystamy z Mocy. Odpowiednio rozwinięta moc duszenia działa i na szturmowców i na ciemnych Jedi!



5 Niemal po każdym ukończonym zadaniu rozwijamy naszego bohatera. Decydujemy, czy wybieramy ciemną czy jasną stronę Mocy. Niestety zadania dla obu stron są takie same



6 Konstrukcja poziomów jest nadzwyczaj udana. Rancora nie pokonujemy wręcz, więc uciekając przed nim, wymyślamy na niego sposób. Jednocześnie opędzamy się od ciemnych Jedi

spotyka nas zawód – w tej grze jeszcze bardziej niż w Jedi Outcastie liczy się machanie mieczem. Autorzy najwyraźniej zdawali sobie z tego sprawę, pozbawiając Jadena jego oręża w jednej pasjonującej misji. Szkoda, że nie starczyło im odwagi na jeszcze kilka poziomów, w których byłibyśmy zwierzyną, a nie myśliwym.

Niestety za całkiem niezłym modelem walki i świetnymi poziomami nie idzie grafika. Jedi Academy wygląda jak gra sprzed ponad roku – poza nieco bardziej dopracowanym modelem oświetlenia nie różni się od Jedi Outcasta. Program Quake'a III jest już przestarzały.

Wielka szkoda, że twórcy gry wydają się o tym nie pamiętać. Mamy nadzieję, że następna odsłona serii zachwyci nas nie tylko dobrym projektem i scenariuszem, ale również oszałamiającą grafiką.

System rozwoju postaci jest interesujący, ale dziwi fakt, że pomimo ładowania wszystkich punktów w ciemne Moce nie stajemy się Sithem. Cały czas wykonujemy kolejne misje dla Kyle'a Katarna i Luke'a, słuchając jedynie ich ostrzeżeń przed zbytnim angażowaniem się w ciemną stronę Mocy. Szkoda, że nie przygotowano zestawu zadań dla złych Jedi, a poświęcono im jedynie końcówkę gry.

WYRODOKT

Jedi Academy to wspaniale zaprojektowana gra z marną grafiką. Na szczęście już po kilku minutach zabawy zapominamy, że oglądamy przestarzały program i oddajemy się cudownej rozgrywce. Jeśli jednak liczymy na strzelaninę, zawodzimy się na tym tytule. To nietypowa gra, w której główną rolę grają Moce i miecz świetlny.

Niestety w Polsce Jedi Academy pojawia się po angielsku i w absurdalnie wysokiej cenie. Szkoda, bo przez to mniej osób pozna tę najlepszą grę ze świata Gwiezdnych wojen, jaka kiedykolwiek ukazała się na pecety.

STARZY ZNAJOMI W NOWYCH ROLACH

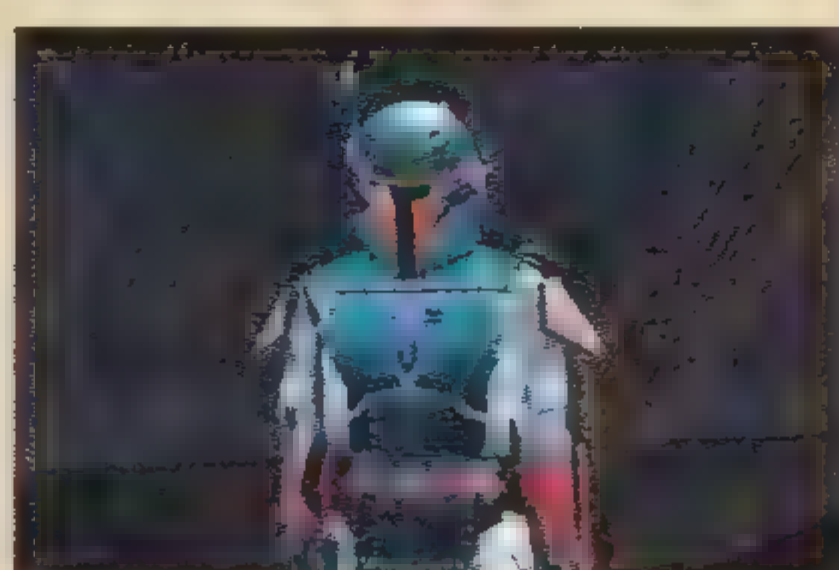
Akcja Jedi Academy toczy się tuż po wydarzeniach, które znamy z Powrotu Jedi. Dlatego też w grze spotykamy kilku znajomych z ekranu. Szkoda jednak, że autorzy z LucasArtsu ignorują istnienie książek i komiksów opowiadających o dziejach tego świata po pokonaniu Imperium przez Rebelię



Luke Skywalker prowadzi Akademię Jedi. Jego rola w grze sprowadza się wyłącznie do wydawania nam poleceń. Luke prawie w ogóle nie przypomina siebie z filmu, jest znacznie bardziej poważny i dorosły. Sami nie wiemy, czy to dobrze



Chewbacca, włochaty kolega Hana Solo, pojawia się w jednym z pierwszych zadań. W krótkiej rozmowie dowiadujemy się, że wykonuje tajną misję dla Hana i księżniczki Lei – niestety nic ponadto nie wiadomo. Czyżby materiał na kolejną część gry?



Boba Fett, jak się okazuje, nie zginął w paszczy Sarlaka. Z tym słynnym łowcą nagród walczymy w jednym z najciekawszych zadań w grze. Niezniszczalny Boba oczywiście przeżywa starcie z Jadenem. Do zobaczenia w następnej części!

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Star Wars Jedi Knight Jedi Academy

Producent: LucasArts
Wydawca w Polsce: LEM



platforma testowa → Windows 95/98
wersja na GameCube'a → brak
wersja na PlayStation 2 → brak
wersja na Xbox → brak
poziom trudności → dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRAFIKA	12,0%	celująca	6,00
JAKOŚĆ GRY	15,0%	dobra	1,78
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBŚLUGA	7,0%	celująca	5,71
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/szesnaście	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	bardzo dobre	4,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrzywne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	bardzo dobra	5,00
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 651 73 24 do 26	5
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	4,0%	celująca	6,00
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1000 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	5,31
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	bardzo dobra 5,31
Cena/Jakość	niedostateczna

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ 169 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ 144 zł
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	169 zł/5,31 = 31,83 = niedostateczna

Poprawiono wszystkie błędy poprzedniej części gry. Poziomy są ciekawe, a walka mieczem jeszcze bardziej pasjonująca. Pomimo słabej grafiki w Jedi Academy gra się wspaniale

Planescape Tormement

¹ Ang. Planescape:
Udręka. Wymowa: plejn-
skejp: torment. Plane-
scape to nazwa świata

Gra fabularna | Oto nietypowa przygoda, w której ratujemy siebie, a nie świat, i więcej rozmawiamy niż walczymy

TRZEC GRY

Wyjątkowość Tormenta uwi-
daczna się już na początku: gdy
tworzymy nową postać, nie wy-
bieramy jej rasy, płci ani profesji.
Kolejnego zdziwienia dostarcza
główny bohater, który w prze-
szłości już wielokrotnie umierał... i natychmiast się odradzał.

Celem naszej wędrówki jest
odkrycie prawdy o przeszłości
bezimiennego bohatera. Potęż-
ny oręż i przydatne wyposaże-
nie zdobywamy, penetrując nie-
bezpieczne katakumby i wyko-
nując zadania zlecone przez po-
staci niezależne. Na naszej dro-
dze stają tak niezwykle istoty,
jak rozgadana fruująca czasz-
ka, skrzydlaty sukkub, który
zaprzestał uwodzenia, i zbunto-
wana żywa maszyna.

Torment onieśmiela olbrzy-
mią ilością tekstu do przeczy-
tania i informacji, które musi-
my zapamiętać. Świat, w któ-
rym toczy się rozgrywka, jest
złożony. Długie opowieści snu-
te przez mieszkańców pozwa-
lają nam lepiej go zrozumieć
i dzięki temu zbliżyć się do roz-
wiązania zagadki Bezimiennego.
Dlatego na ogół rozmawia-
my, zamiast zabijać.

TECHNIKA I I

Planescape: Torment ma cztery
lata i przestarzałe rozwiązania
techniczne. Jedyna obsługiwa-
na rozdzielczość to 640x480,
zaś przerywniki animowane
wyglądają sztucznie. Auto-
rzy świadomie uczynili grę
nieestetyczną, by pod-
kreślić jej nastrój.

PODSUMOWANIE

Polonizacja Tormenta całkiem
zasłużenie uważana jest za naj-
lepszą w historii. Na potrzeby
polskiej wersji stworzono nawet
stylizowaną gwarę! Świetnie
sprawili się też lektorzy.

WERYDYKT

Torment z powodzeniem reali-
zuje założenia gry fabularnej:
wcielanie się w postać i przeży-
wanie razem z nią niesamowit-
ych przygód, nie sprowadzają-
cych się jedynie do bezmyślnej
rzeźni. Autorzy stworzyli grę, ja-
kich dziś brakuje: oryginalną
i wymagającą skupienia.



Na ten stół Bezimienny wraca
po każdej kolejnej śmierci



Płonący mag Ignus to jedna z najciekawszych postaci. Jeśli
chcemy, po pewnym czasie przyłączamy go do naszej drużyny

Planescape: Torment

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Black Isle Studios
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 95/98/XP
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	niski
Instrukcja	bezproblemowa
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka

POZOSTAŁE PLATFORMY

brak

Ocena:



celująca

Uzbrojony
i niebezpieczny.
Tego robaka niełatwo zalać,
nawet morzem napalmu

Worms Armageddon

Gra zręcznościowa | Są niewielkie, ale gotowe na wszystko. Robaki znają wiele rodzajów uzbrojenia, ale litości – już nie

TRZEC GRY

W serii Worms zabawa polega
na celowaniu we wroga pocis-
kami. Gra jest dynamiczna
i prosta w obsłudze. Przy ustala-
niu kąta i siły wystrzału gra ilu-
struje te etapy graficznie.

Uzbrojenie jest urozmaicone
i osobliwe. Wśród najbardziej
abstrakcyjnych rodzajów broni
znajdują się wybuchowa owca
oraz starsza pani, która wspiera-
jąc się laską, drepcze śmiało
przed siebie, by eksplodować
w okolicy wroga.

TECHNIKA I I

Gra świetnie wychwytyje kon-
trast między marnością malut-
kich robaków a ich śmiertelnie
poważną bojową ambicją – ani-
macje stworzeń to majstersztyk!

PODSUMOWANIE

Miny robaków oddają wkurze-
nie, radość i smutek z bycia
śmiertelnie trafionym.

Robaki sterowane przez kom-
puter zaskakują inteligencją
– niszczą fragmenty terenu za-
słaniające im drogę ataku!

WERYDYKT

Opisy zadań i misji treningo-
wych spolszczono dobrze, wier-
nie oddając ducha absurdu, ja-
kim prześięknięta jest gra. Po-
nadto mamy polską bibliotekę
robaczych okrzyków bojowych.



W grze znalazły
się niemal
wszystkie wersje
językowe
robaczych
okrzyków. Mamy
na przykład
hiszpańskie,
francuskie,
afrykańskie, ale
dziwnym trafem
brak czeskich

Worms: Armageddon

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Team 17
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 133, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 osób

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instrukcja	bezproblemowa
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka

POZOSTAŁE PLATFORMY

brak

Ocena:



bardzo dobra

58

To tutaj
przytarłem im nosa.

Mobilna bezprzewodowa gra wieloosobowa

Gry najpopularniejszych wydawców

Grafika trójwymiarowa

Bluetooth

Cyfrowy odtwarzacz muzyczny MP3 – stereofoniczne radio FM

Trójkresowy telefon komórkowy

n-gage.pl



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Pełna wersja gry na płycie CD

Gra strategiczna | Dzięki radom **GIER** wygrywamy drugą wojnę każdą ze stron konfliktu! **Tajne kody na stronie 76**

Frontline Attack War Over Europe

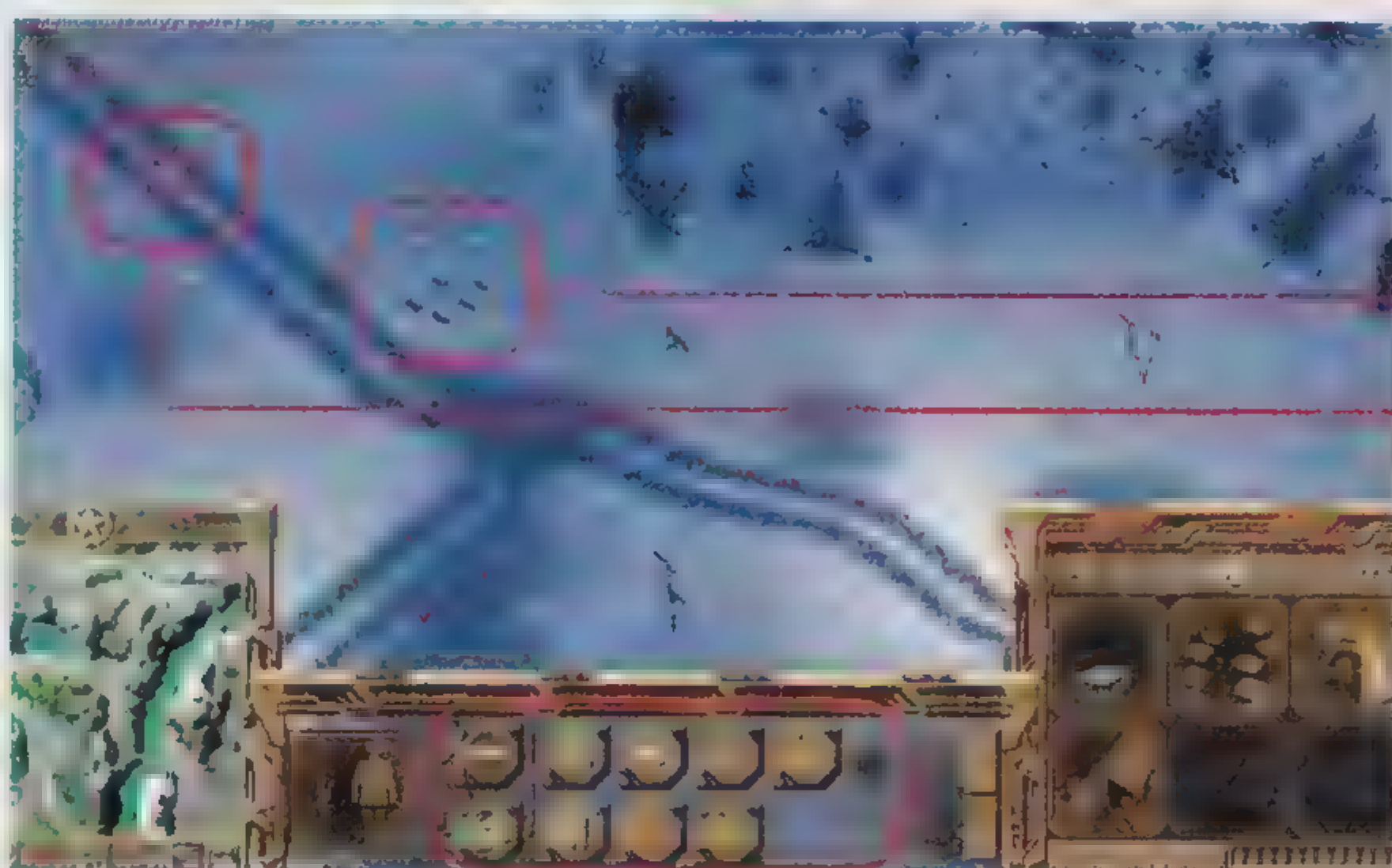
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Zaczynamy grę



Na ekranie startowym wybieramy, jakiego rodzaju rozgrywkę pragniemy prowadzić. Wybieramy Wehrmacht **1**, Armię Czerwoną **2** lub aliantów **3**, dzięki czemu rozgrywamy misje treningowe i kampanię po każdej z tych stron. W trybie potyczki **4** walczymy na jednej z dostępnych map, ustalając wcześniej warunki starcia, takie jak początkowa ilość pieniędzy czy liczba wojska. Opcja Załaduj grę **5** służy do wczytywania zapisanego wcześniej stanu gry. Gra sieciowa **6** uruchamia tryb rozgrywki wieloosobowej (w połączeniu bezpośrednim bądź przy użyciu serwerów sieci EarthNet). Edytor **7** jest narzędziem do tworzenia własnych plansz.

Dowodzimy oddziałami

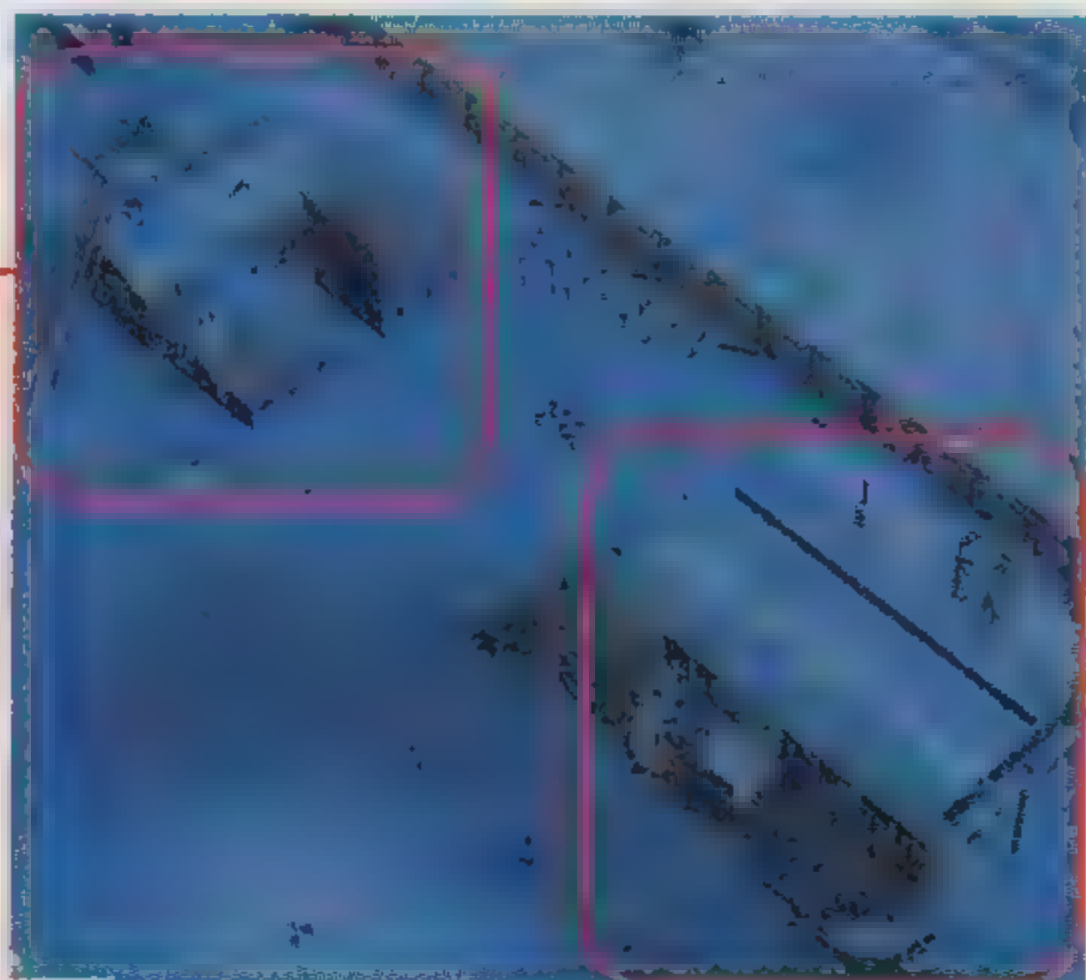


1 Rozkazy wydajemy jednostkom, używając lewego przycisku myszy. Klikając nim na oddział **1**, sprawiamy, że staje się aktywny. Klikając na planszę, rozkazujemy mu przemieścić się w to miejsce. Klikając na jednostkę przeciwnika **2**, polecamy naszemu oddziałowi zaatakowanie jej. Wybranej jednostce wydajemy szczegółowe polecenia, używając panelu rozkazów **3** na dole ekranu.

2 Przytrzymując lewy przycisk myszy i przeciągając nad żołnierzami, łączymy ich w grupę. Wciskając klawisz **Ctrl** i numer od **1** do **9**, ustalamy przynależność wybranych jednostek do grupy o danym numerze. Grupę wybieramy potem, wciskając klawisz z jej numerem. Rozkazy grupie wydajemy tak samo jak pojedynczym jednostkom – klikając lewym przyciskiem myszy.



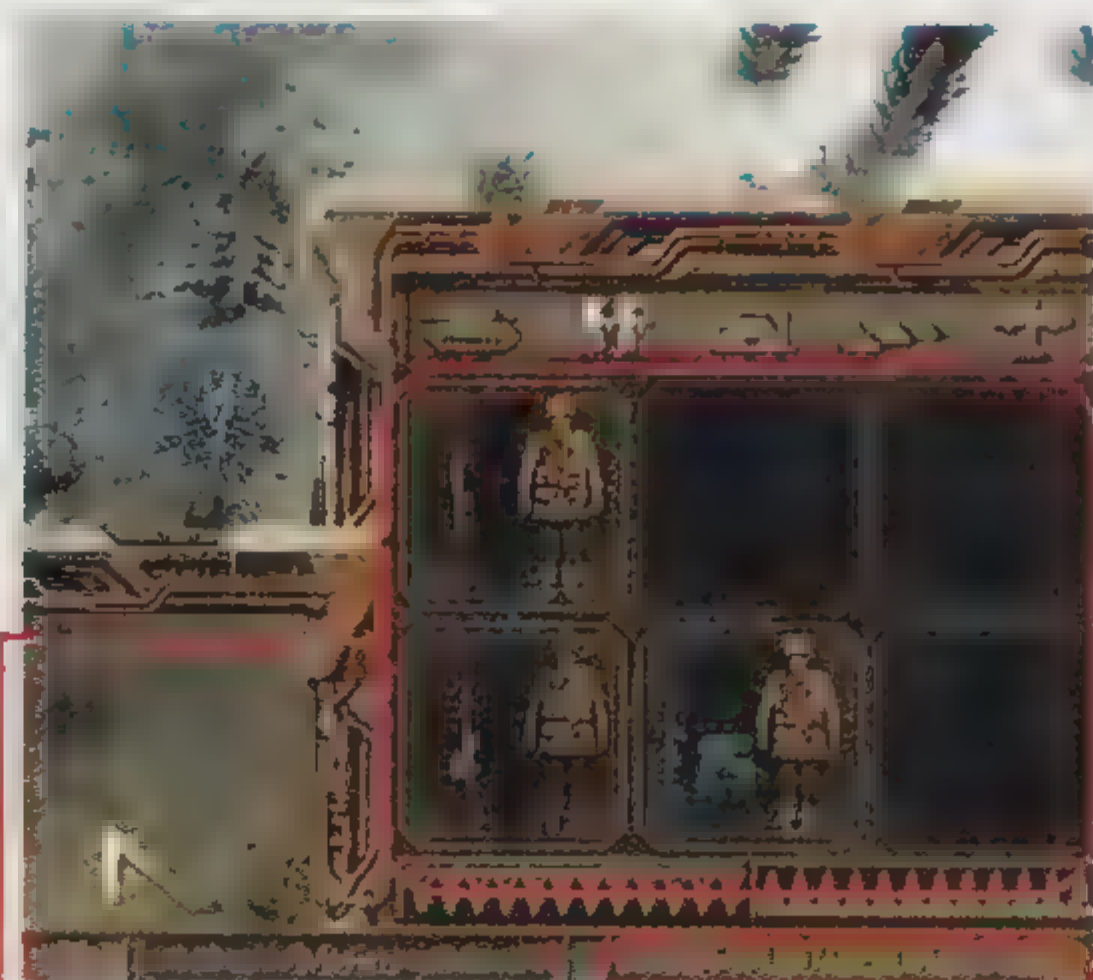
Budujemy bazę i szkolimy wojska



1 Aby rozbudowywać bazę o kolejne budynki i powoływać pod broń nowe oddziały, musimy kontrolować źródła zasobów: kopalnie **1** lub fabryki **2**. Zgromadzone surowce przechowywane są w silosach.



2 Na początku stawiamy centrum łączności **3**. Mając je, otrzymujemy dostęp do kolejnych budynków. W nich szkolimy zaawansowane jednostki bojowe, bez których trudno jest odnieść zwycięstwo nad przeciwnikiem.



3 Jednostki oraz budynki wybieramy z panelu **4**. Pola rozjaśnione oznaczają dostępne obiekty, natomiast zaciemnione mówią o braku zasobów lub komponentów niezbędnych do zakupu. Ilość zasobów podana jest poniżej **5**.



4 We wskazanym miejscu stawiamy budynek wtedy, gdy wszystkie kwadraty w miejscu planowanej budowl są białe **6**. Jeśli mają kolor czerwony, oznacza to, że wybrane miejsce nie jest właściwe dla danej budowli.

Dowiadujemy się o funkcjach pojazdów

Lekkie pojazdy opancerzone



Służą do **zwalczania piechoty i słabo bronionych budynków**. Wykorzystujemy je także do prowadzenia zwiadu.

Pojazdy amunicyjne

Jedna z najważniejszych jednostek w grze. Wyzywamy je do oddziałów, **którym kończą się zapasy amunicji**.



Pojazdy przeciwlotnicze



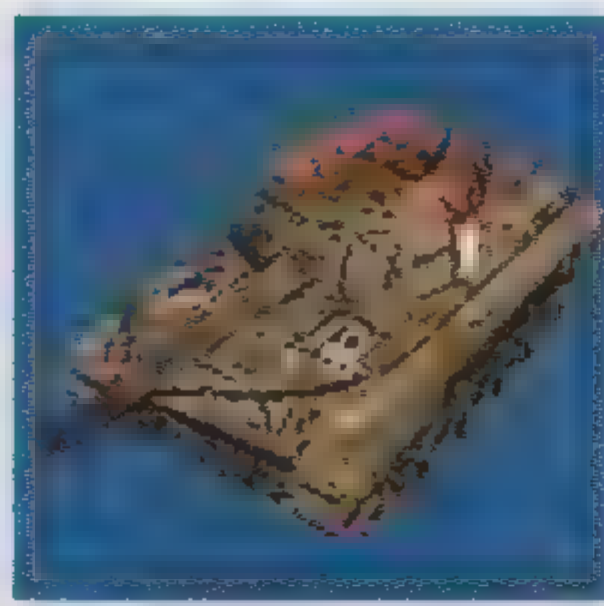
Służą do **obrony przed samolotami wroga**. Używamy ich, gdy przeciwnik ma przewagę w powietrzu.

Pojazdy minujące

Używamy ich do **stawiania pól minowych** w ważnych punktach mapy. Na przykład w okolicy własnej bazy.



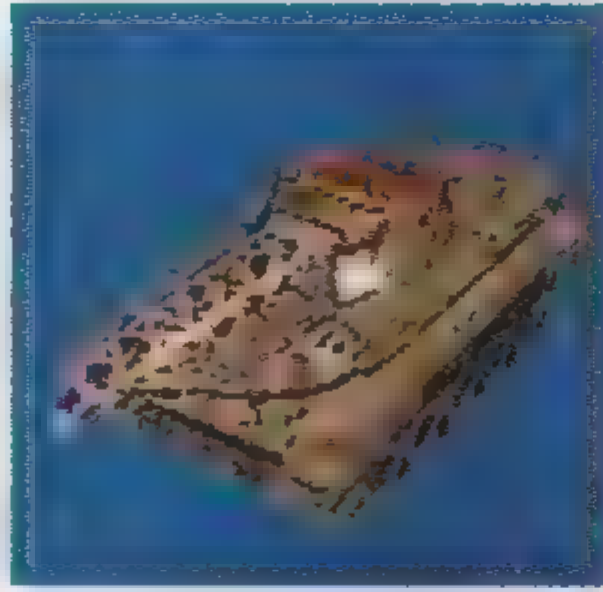
Niszczyciele czołgów



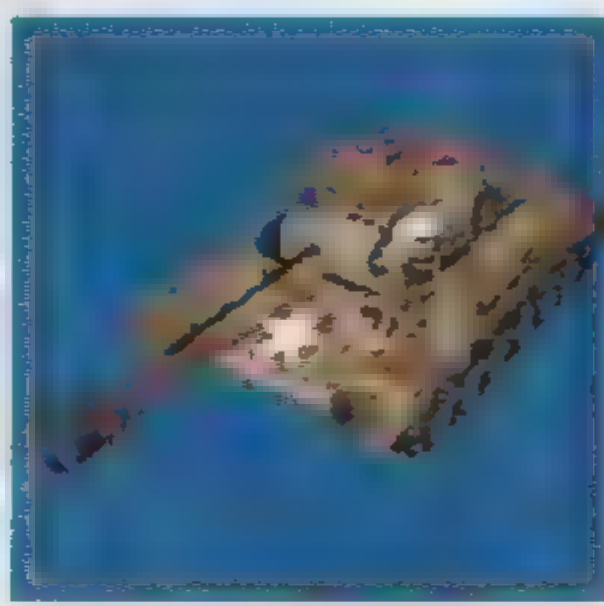
Znakomicie radzą sobie z **pojazdami wroga i umocnionymi punktami oporu**. Słabo spisują się przeciwko piechocie.

Pojazdy naprawcze

Podjeżdżają do pojazdów uszkodzonych w walce i w kilka chwil **przywracają im pełną zdolność bojową**.



Czołgi



Główna część naszej armii. **Dobrze walcą z pojazdami przeciwnika i niszczą jego budynki**. Piechotę rozjeżdżają.

Trały przeciwminowe

Trały **puszczamy przodem podczas pokonywania pól minowych wroga**. Tak otwieramy przejście naszym wojskom.



Poznajemy umiejętności żołnierzy

Piechota



Te najliczniejsze oddziały zawsze **idą przodem, badają teren i pierwsze giną**. Na szczęście są tanie, zaś ich wyszkolenie nie wymaga specjalnych budynków.

Grenadierzy

To ulepszona odmiana piechoty. Mają więcej punktów życia. Dzięki lepszemu uzbrojeniu **całkiem dobrze radzą sobie z czołgami i bunkrami przeciwnika**.



Miotacz ognia



Przenośna smażalnia doskonale spisuje się przeciwko wszystkim celom. Jedyną wadą tej broni jest **krótki zasięg**. Z tego powodu ważne jest staranne zaplanowanie drogi na stanowisko ogniowe.

Grupa przeciwpancerna



Wyposażony w broń ciężką pododdział atakuje i niszczy z zasadzki pojazdy wroga. W miarę możliwości **ciężkie pojazdy atakujemy z boku lub od tyłu**.

Snajperzy

Zaczajeni między drzewami lub w budynku **potrafią powstrzymać cały oddział nieprzyjacielskiej piechoty**. Snajperzy są bezradni wobec pojazdów.



Spadochroniarze



Są **skuteczniejsi w walce niż zwykła piechota**. Zrzucają ich w dowolnym miejscu, atakując wroga tam, gdzie nas się nie spodziewa. Najlepiej ich atak od tyłu łączyć z frontalnym atakiem sił głównych.

ROZPOCZYNAMY KAMPANIE

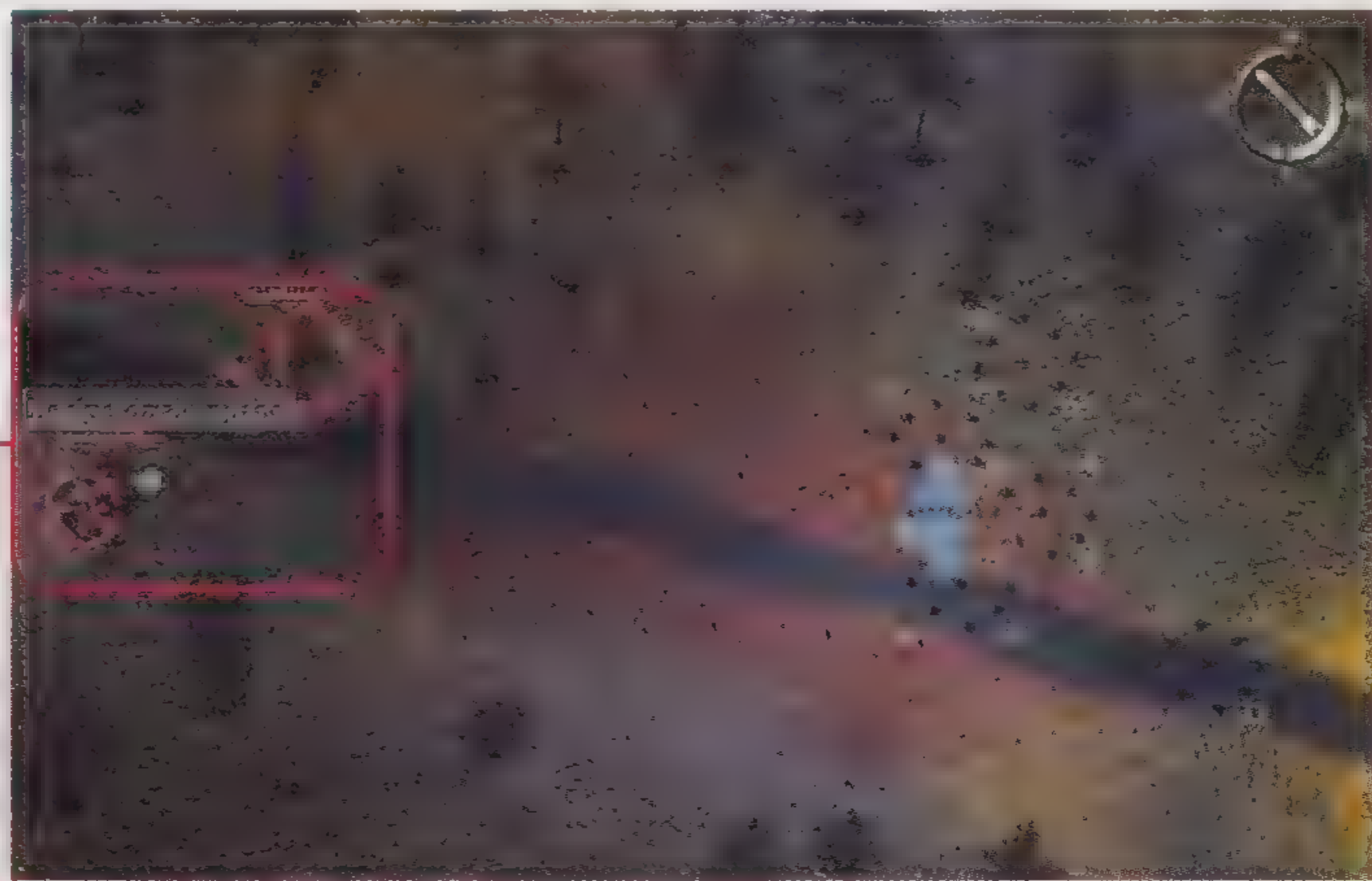
Kampania niemiecka – plan Barbarossa



1 Przed rozpoczęciem operacji zapoznajemy się z rozmieszczeniem i składem armii. Szczególną uwagę zwracamy na mapę terenu, gdzie kółkami zaznaczone są cele, które mamy w danej chwili osiągnąć.



2 Wysyłamy kilka oddziałów piechoty na zwiad w kierunku najbliższej wioski. W pobliżu drogi nawiązujemy pierwszy kontakt bojowy. Wykrytego przeciwnika niszczy zmasowanym ogniem.



3 Poruszamy się wzdłuż drogi, cały czas wykorzystując piechotę jako zwiad. To chroni nasze czołgi przed wpadnięciem w zasadzkę, którą jest stanowisko półbaterii dział przeciwpancernych. Piechurzy rozprawiają się z nim bez problemu, zanim robi im jakąkolwiek krzywdę.



4 Pod osłoną nocy zbieramy rozproszone wojska. Zajmujemy magazyn amunicji i uzupełniamy zapasy pocisków w naszych jednostkach, wydając odpowiednią komendę z panelu rozkazów.



5 Wraz z nadejściem świtu rzucają nasze czołgi do natarcia na północny most. Aby zaskoczyć przeciwnika, rozproszyć jego ogień i odciążyć główną grupę uderzeniową, częścią sił atakujemy z flanki.

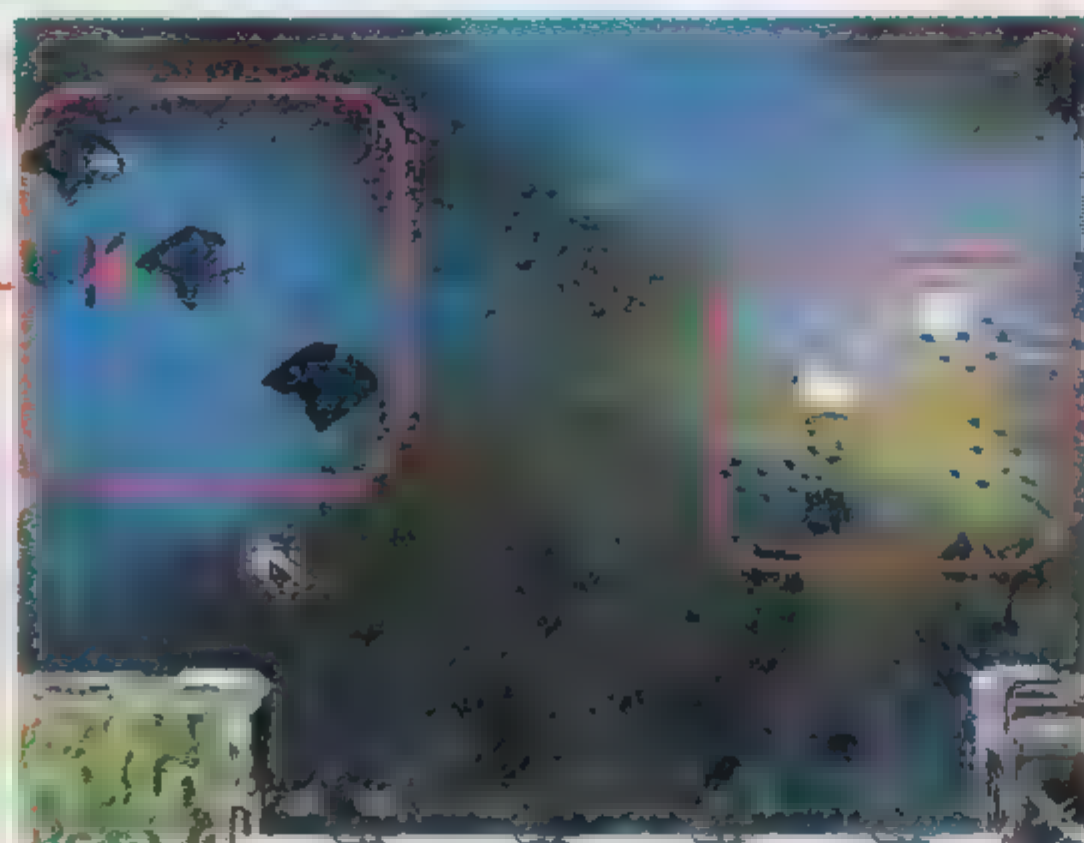


6 Po zajęciu północnego mostu rozkazujemy naszym żołnierzom przejść na drugi brzeg. Następnie wysyłamy ich na dół mapy i wkraczamy na południowy most. Rosjanie spodziewają się natarcia z przeciwnej strony, toteż błyskawicznie rozprawiamy się z nimi, wykorzystując zaskoczenie.

Kampania niemiecka – plan Barbarossa



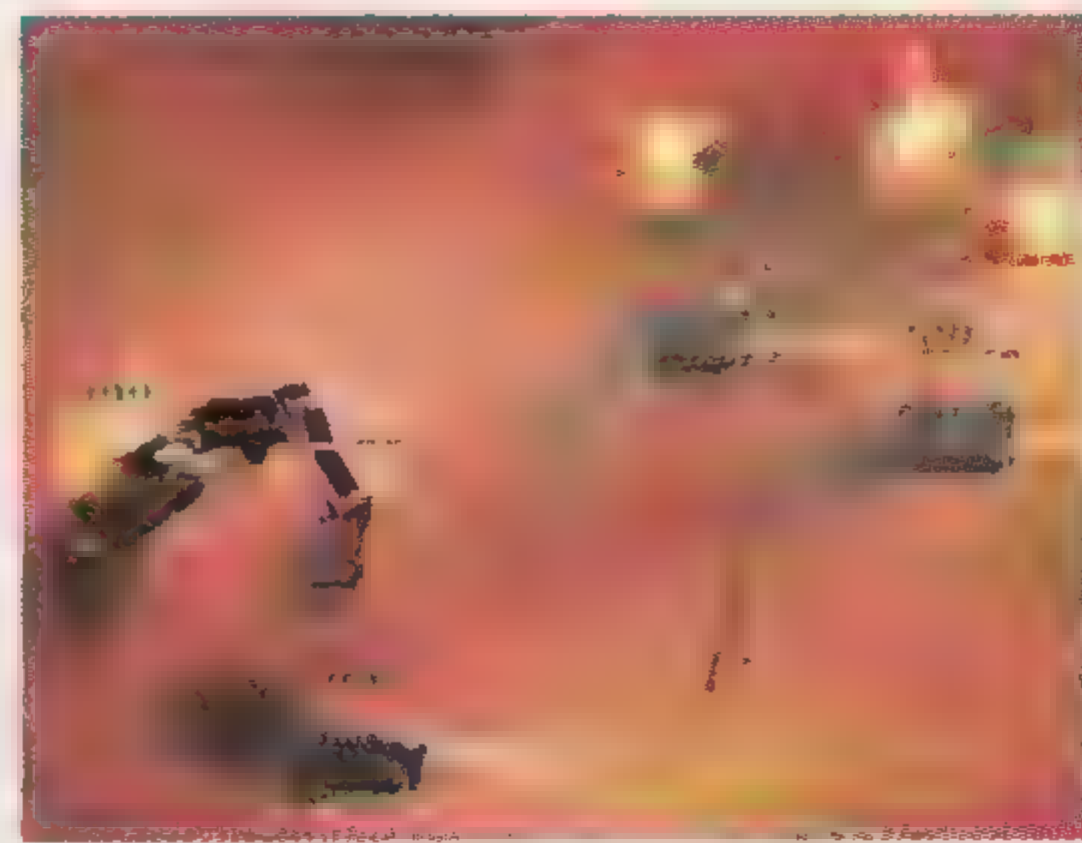
7 Na mapie pojawiły się nowe cele. Dostaliśmy też posiłki – grupę czołgów. Zanim atakujemy wyznaczone cele, ponownie zbieramy wojska rozproszone podczas akcji.



8 Znowu wysyłamy naprzód piechotę. Napotyka ona stanowiska artylerii przeciwpancernej. Rozprawiamy się z nimi za pomocą piechurów, korzystając z osłony drzew.



9 Do kolejnego celu podchodzimy ostrożnie. Groźne dla piechoty karabiny maszynowe niszczymy lotnictwem, a z działami przeciwpancernymi radzimy sobie jak poprzednio.



10 Ostatnim z punktów misji jest zajęcie miasta. W kilka chwil po wyeliminowaniu jego obrońców przychodzi kontruderzenie. Po zniszczeniu nacierających Rosjan wygrywamy!

Kampania rosyjska – obrona Moskwy



1 Na początku bitwy mamy do dyspozycji niewielkie siły, za to zgromadzone na bardzo dobrze ufortyfikowanym terenie. Naszym zadaniem jest **odpierać niemieckich ataków tak długo, aż nieprzyjaciel przestanie nacierać.**



2 Wysyłamy niewielką część naszych oddziałów na lewą stronę mapy, gdzie odnajdujemy grupę czołgów. Przyłączają się one do nas, dzięki czemu możemy w końcu rozpocząć działania ofensywne.



3 Nocą przesuwamy czołgi do celu oznaczonego na mapie. Wyłączamy światła. Pojazdy jadą wolniej, ale wrogowi trudniej je dostrzec. Z zaskoczenia przebijamy się przez oddziały osłony i zatrzymujemy się przed celem.

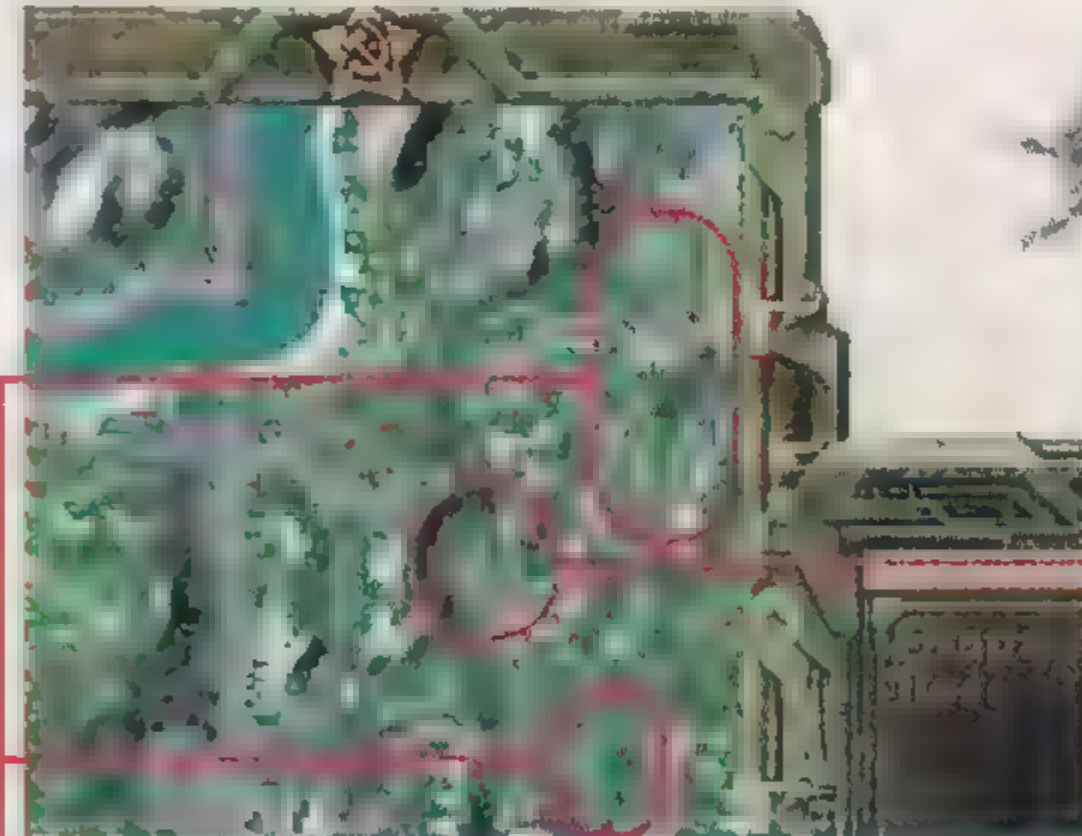


4 Ściągamy z północy wojska, które wcześniej się broniły. Przeprowadzamy skoordynowany atak piechoty i pojazdów na wyznaczony cel. W razie potrzeby wykorzystujemy wsparcie lotnictwa bombowego i ciężkiej artylerii.

5 Podczas walk zdarza się, że eliminujemy załogę nieprzyjacielskiego wozu bojowego, nie niszcząc go. Wykorzystujemy tę okazję, by obsadzić go własną załogą. Wydajemy więc piechocie rozkaz wejścia do pojazdu. Od tej chwili służy on pod naszą komendą! Amunicja jest standardowa, zatem nasza pasuje do czołgów wroga.



6 Gdy tylko po prawej stronie mapy pojawiają się posiłki, wykorzystujemy je, by obsadzić pobliskie stanowiska obronne znajdujące się na wzgórzach. Robimy to szybko, bowiem wkrótce czekają nas tu zacięte walki.



7 Po zajęciu obszaru w lewym dolnym rogu mapy wysyłamy nasze pozostałe wojska na tereny zagrożone atakiem i szybko nakazujemy piechocie schować się w bunkrach. Unikamy obszaru koncentracji wojsk niemieckich.



8 Nieprzyjaciel atakuje obsadzone przez nas obszary, używając głównie piechoty i broni pancernej. Jeśli zdążymy obsadzić stanowiska ogniowe, bez trudu udaje się nam odeprzeć natarcie.



9 Najpoważniejsze zagrożenie stanowią jednostki artylerii polowej rażące nasze oddziały spoza zasięgu ognia obrony. Aby je wyeliminować, wykorzystujemy wsparcie lotnicze.



10 Jeśli pomyślnie odpieramy ataki na wszystkie trzy punkty obrony i rozbijamy nacierające wojska niemieckie, wygrywamy bitwę! W nagrodę przechodzimy do kolejnej misji, gdzie czeka więcej Niemców.

Kampania aliancka – droga na Rzym



1 Naszym pierwszym celem jest miasteczko w prawym górnym rogu mapy. Przodem wysyłamy oddziały piechoty, które badają teren i odkrywają stanowiska ogniowe wroga. Jeśli napotykają opór, przydzielamy im do pomocy pojazdy opancerzone.



2 Pokonawszy ostatnie oddziały przeciwnika, wysyłamy wojsko do centrum miasteczka, by zająć punkt strategiczny. W jego okolicach zbieramy rozproszone wojska i rozstawiamy w oczekiwaniu na prawdopodobne przeciwnatarcie.



3 Wykorzystując skoncentrowaną siłę ognia grup wozów pancernych, eliminujemy opór wokół zdobytego miasteczka. Jednocześnie wysyłamy lotnictwo zwiadowcze w rejon najbliższego skrzyżowania, dzięki czemu unikamy niespodzianek.

4 Zanim ruszamy ku skrzyżowaniu, czekamy, aż przybywają nasze czołgi wsparcia. Ze względu na umocnione pozycje nieprzyjaciela w okolicach skrzyżowania, bez wsparcia czołgów nie jesteśmy w stanie przeдрzeć się przez nie. Po przybyciu czołgów ruszamy.



5 Ostrożnie ruszamy w dół mapy. Okolica ta jest strzeżona przez broń pancerną i umocnienia. Staramy się nawiązać walkę, prowadząc ogień z shermanów na maksymalny dystans. Wywabiamy w ten sposób czołgi z pozycji obronnej, a po ich eliminacji zajmujemy się stanowiskami ogniowymi. Oczyszczywszy teren, jednostkami piechoty zajmujemy niemieckie magazyny amunicji.



6 Naszym kolejnym celem jest fabryka w pobliżu zapory wodnej. Zbliżając się do niej, utrzymujemy zwarty szlak i uważamy na ataki z flanki. Najlepiej zabezpieczamy się przed nimi, osłaniając prawą stronę kolumny marszowej piechotą.



7 Po zajęciu fabryki zbieramy nasze siły i wykorzystujemy chwilę spokoju, by uzupełnić zapasy amunicji. Wysyłamy samolot zwiadowczy nad kompleks znajdujący się za zaporą wodną na północnym wschodzie. Jest on naszym następnym celem.



8 Po zdobyciu kompleksu wysyłamy na północ ostatni samolot zwiadowczy. Odkrywamy, że pomiędzy budynkami miasta stanowiącego nasz ostatni cel w tym scenariuszu ukrywają się niemieckie oddziały piechoty oraz czołgi.

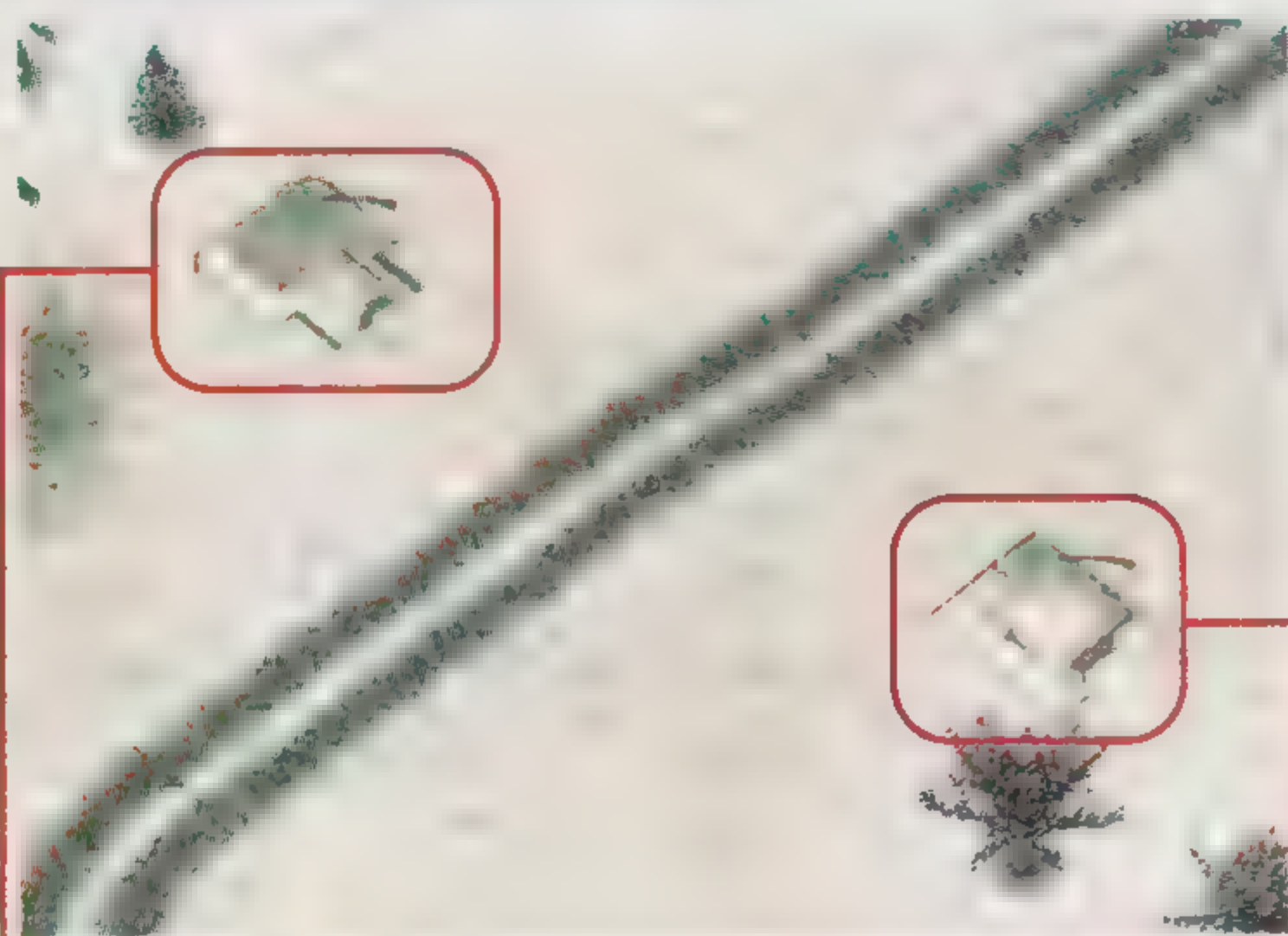


9 Do szturm na miasto mobilizujemy wszystkie dostępne siły. Nieocenioną pomocą okazują się haubice ostrzeliwujące nieprzyjaciela z dużej odległości. Chronimy je za wszelką cenę, ustawiając na tyłach za linią nacierających wojsk.



10 Rozbijamy główne siły przeciwnika na przedpolach miasta. Wkraczamy między budynki i eliminujemy niedobitki. Po oczyszczeniu miasta z nieprzyjaciela komputer przyznaje nam zwycięstwo i kończymy misję!

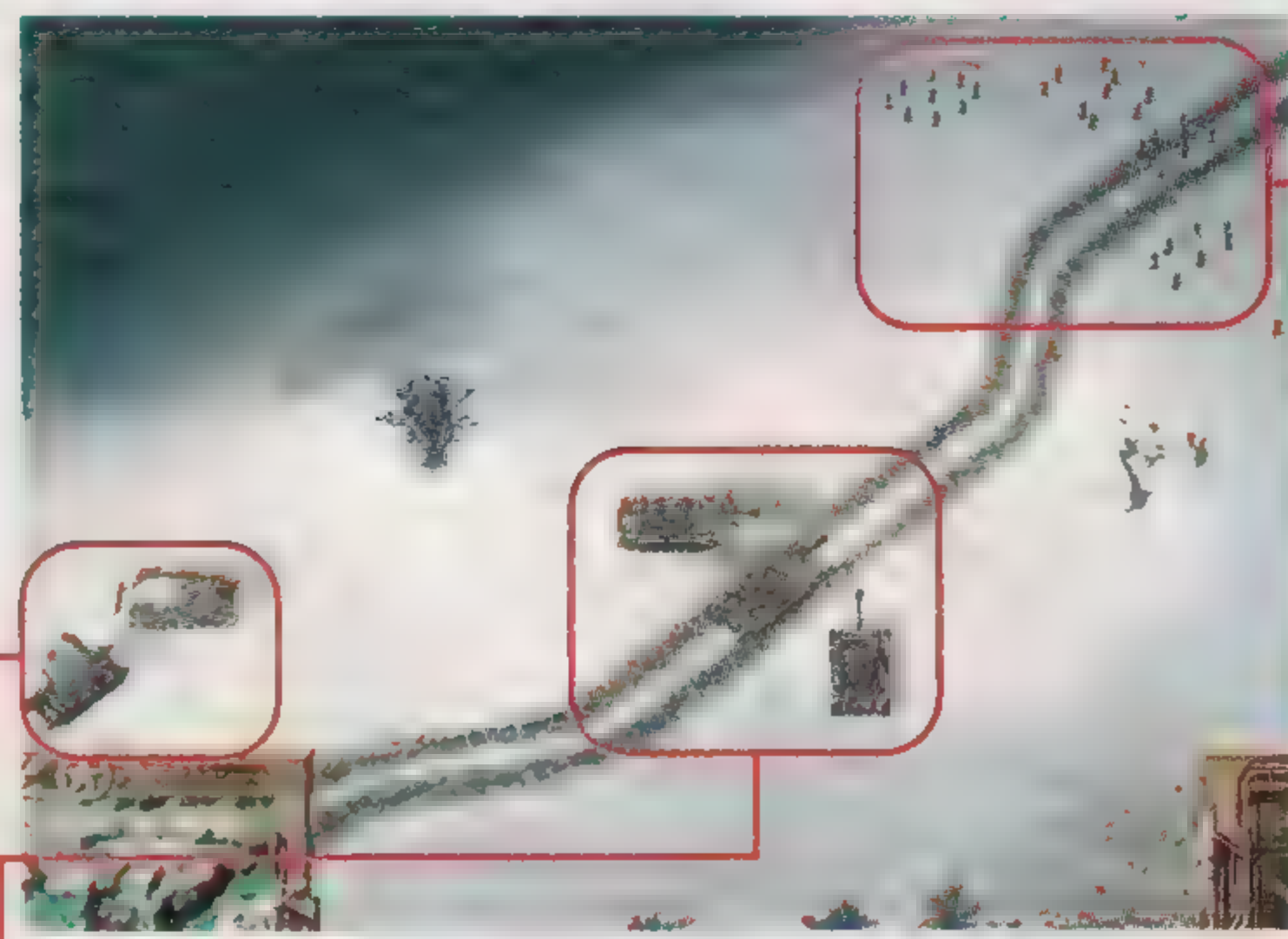
Zaawansowane taktyki



1 Chronimy teren przed natarciem nieprzyjaciela, wznosząc bunkry przeciwczołgowe i przeciwpiechotne. Stawiamy je obok siebie, gdyż połączenie obu bunkrów w jeden węzeł oporu poważnie utrudnia przeciwnikowi zdobycie tak strzeżonego obszaru.



2 Użytecznym rodzajem wojsk są spadochroniarze. Spadochroniarze w momencie rekrutacji zostają zrzućeni w dowolne miejsce wskazane przez nas. Przed dokonaniem zrzutu rozpoznajemy teren, by nasi podwładni nie wylądowali pod lufami wroga.



3 Po nieznanym terenie poruszamy się w następującym szyku: przodem idzie piechota, która rozpoznaje teren. Za nią jadą czołgi ostrzeliwujące wykryte punkty ogniowe. W bezpiecznej odległości od czoła umieszczamy artylerię i ruchome wyrzutnie rakiet.

4 Do niszczenia dużych zgrupowań wroga pozostających poza zasięgiem naszego rażenia używamy bombowców. Mamy bombowce lekkie, których atak niszczy pojedynczy cel, jak również ciężkie, które demolują wszystko wokół bombardowanego celu.



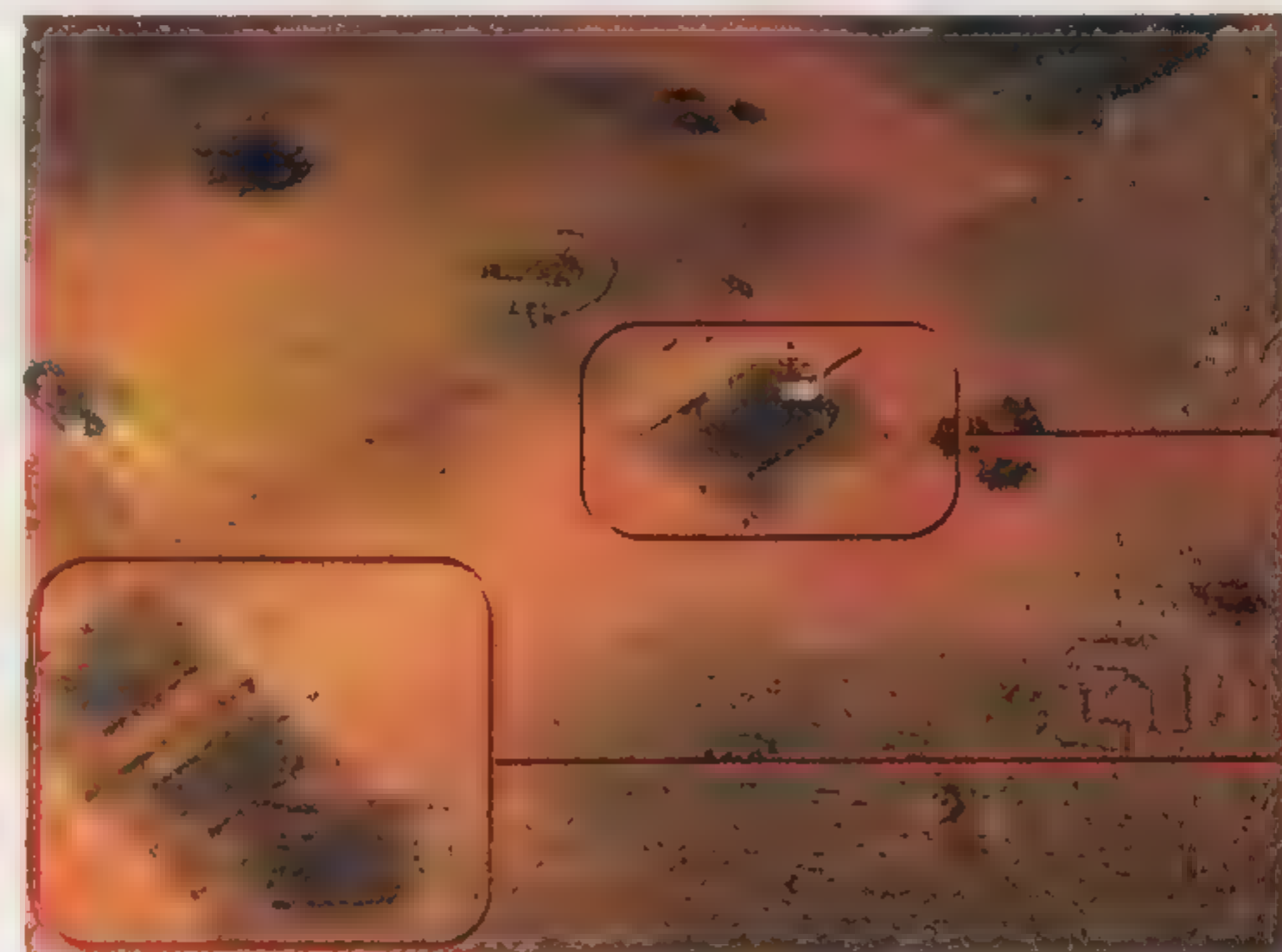
5 Jeśli na jakimś obszarze znajdują się stanowiska obrony przeciwlotniczej, nie wysyłamy tam samolotów, gdyż zostają zestrzelone. Do zniszczenia takich dział używamy broni dalekiego zasięgu, na przykład artylerii polowej lub pocisków raketowych.



6 Napotkawszy puste bunkry lub stanowiska artylerii przeciwlotniczej, wysyłamy do ich obsadzenia jednego lub dwóch żołnierzy. W ten sposób wykorzystujemy umocnienia do poprawienia siły naszych oddziałów. Przy okazji kontrolujemy także okolicę w polu widzenia naszych jednostek.



7 Ogrodzenia utrudniające nam przeprowadzenie ataku na jakiś obszar likwidujemy, nakazując naszym czołgom lub działom ostrzeliwanie jednego fragmentu przeszkody. Po kilku strzałach w murze pojawia się wyrwa. Przez nią oddziały szturmowe wlewają się na teren bazy nieprzyjaciela.



8 Szykując się do obrony obszaru, zakładamy na nasze czołgi siatkę maskującą. Za sprawą kamuflażu pojazdy stają się mniej widoczne, co ułatwia wciągnięcie nieprzyjaciela w zasadzkę. Stosujemy tę metodę tylko podczas obrony pozycyjnej, gdyż zamaskowane maszyny nie mogą się ruszać.

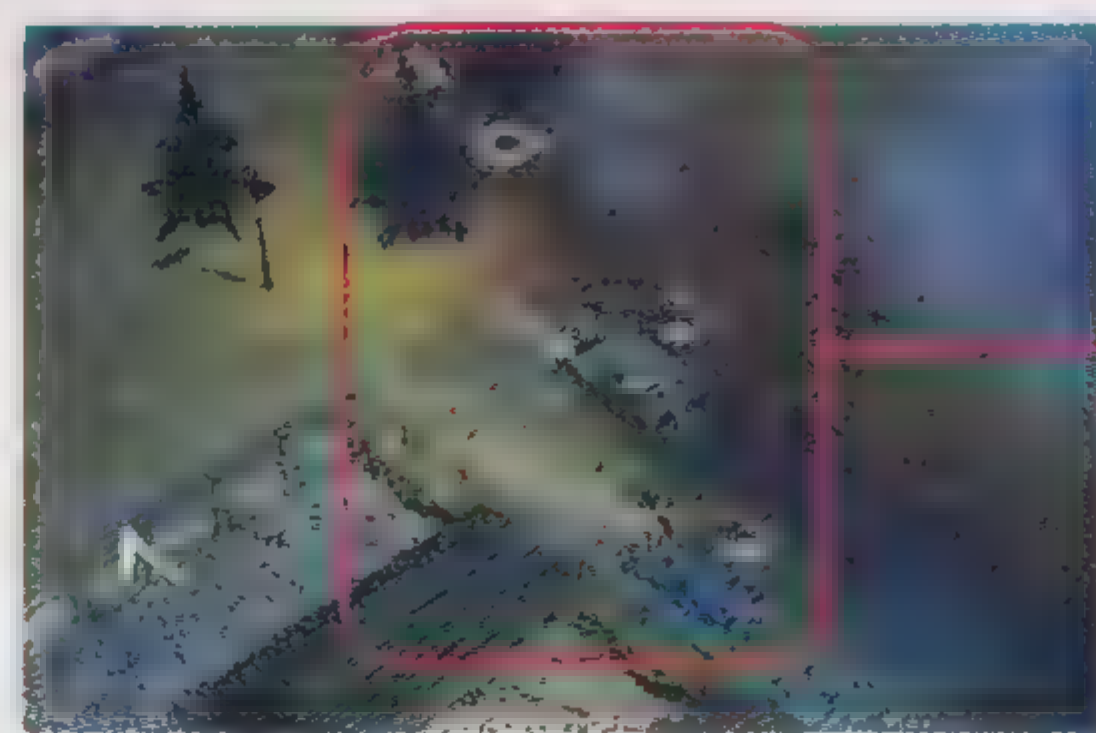
Sztuczki z czołgami



1 Jeśli dysponujemy ciężkimi czołgami, jak King Tiger, szybko radzimy sobie z punktami oporu wroga, wysyłając pojazdy w pierwszej linii. Od grubego pancerza odbija się większość pocisków.



2 Ciężki czołg pokonuje oddziały piechoty, nie oddając strzału, jeśli ma wsparcie artyleryjskie. Zatrzymujemy pojazd koło wroga. Ściągamy ostrzał broni ręcznej, a strzelamy z dział.



3 Potyczki czołgów z piechotą wyczerpują zapasy amunicji. Rozjeżdżamy wrogów, wydając naszym pojazdom rozkaz dotarcia do punktu położonego w prostej linii za pozycją wroga.



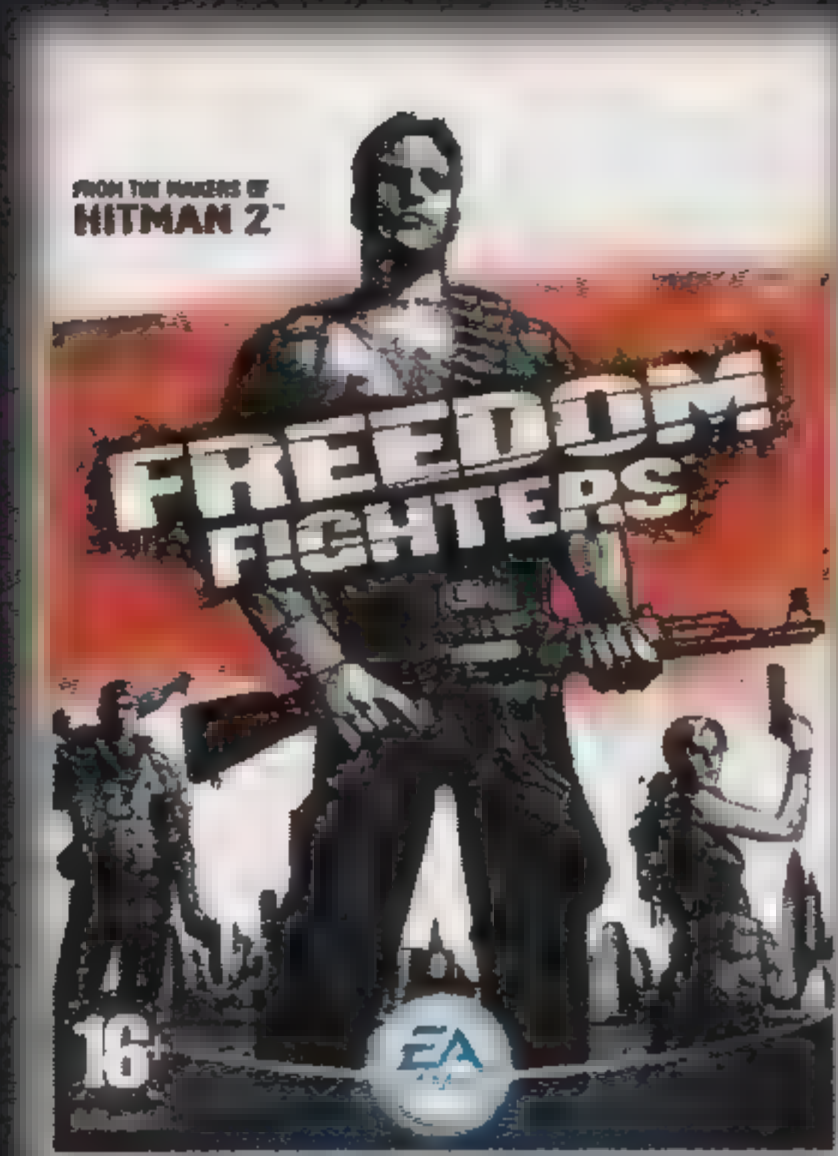
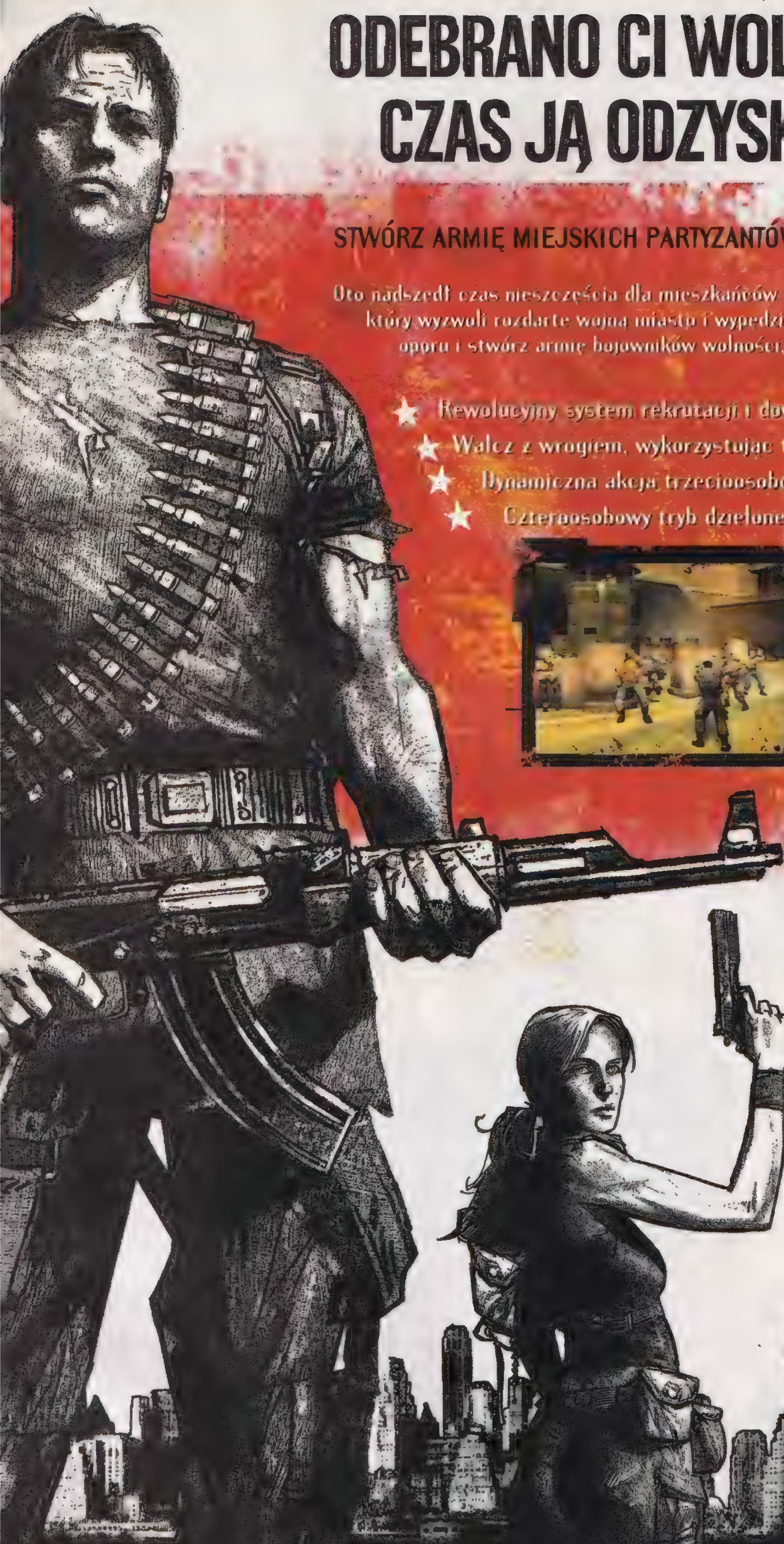
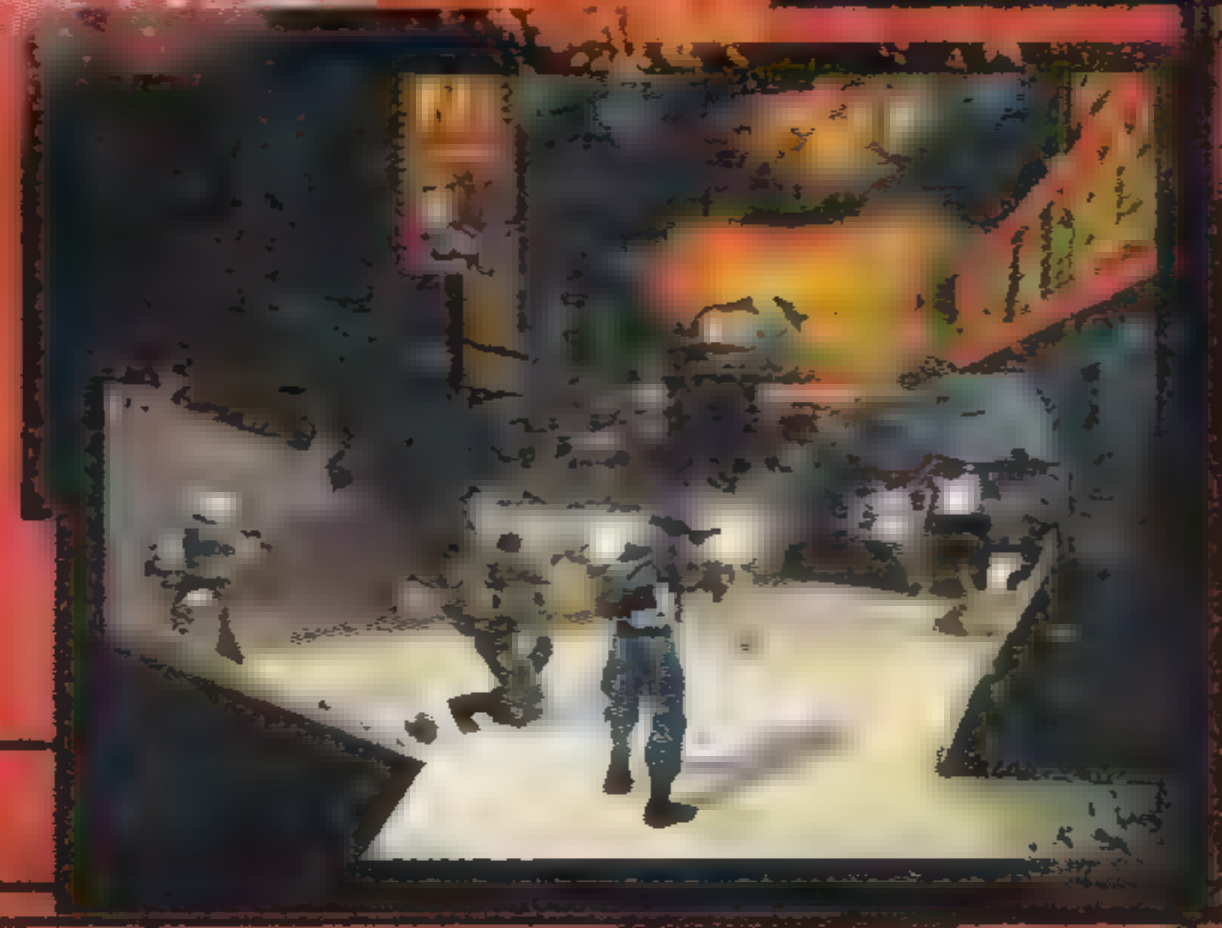
4 Czołgi same atakują zauważonego nieprzyjaciela, ale nie zawsze najsukuteczniej. Dlatego kontrolujemy ich działania podczas potyczki, koncentrując ogień wszystkich maszyn na wybranym celu.

ODEBRANO CI WOLNOŚĆ. CZAS JĄ ODZYSKAĆ.

STWÓRZ ARMIE MIEJSKICH PARTYZANTÓW I POPROWADŹ JĄ DO ZWYCIĘSTWA.

Oto nadszedł czas nieszczęścia dla mieszkańców Manhattanu. Wszyscy czekają na bohatera, który wyzwoli rozdarte wojną miasto i wypędzi najeźdźców. Pnij się w górę hierarchii ruchu oporu i stwórz armię bojowników wolności, którzy rozpoczną nową wojnę uliczną.

- ★ Rewolucyjny system rekrutacji i dowodzenia, dowodzisz nawet 12 partyzantami
- ★ Walcz z wrogiem, wykorzystując taktykę partyzancką i różne rodzaje broni
- ★ Dynamiczna akcja trzecioosobowa na ulicach Nowego Jorku
- ★ Cztereoosobowy tryb dzielonego ekranu



16+

PC CD-ROM

PlayStation 2



GRA TWÓRCÓW
HITMAN 2

io-Interactive



© 2003 IO Interactive A/S. Wszystkie prawa zastrzeżone. Współwydawane i dystrybuowane przez IO Interactive A/S i Electronic Arts Inc. Freedom Fighters jest znakiem zastrzeżonym IO Interactive A/S. Electronic Arts, EA Games i logo EA Games oraz hasło „Challenge Everything” są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. PlayStation i logo rodziny „PS” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i zostały użyte na mocy licencji udzielonej przez Microsoft. Nintendo GameCube i logo Nintendo GameCube są zastrzeżonymi znakami towarowymi Nintendo. © 2002 Nintendo. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. EA SPORTS jest marką Electronic Arts.

Challenge Everything

freedom-fighters.co.uk

Pełna wersja gry na płycie CD

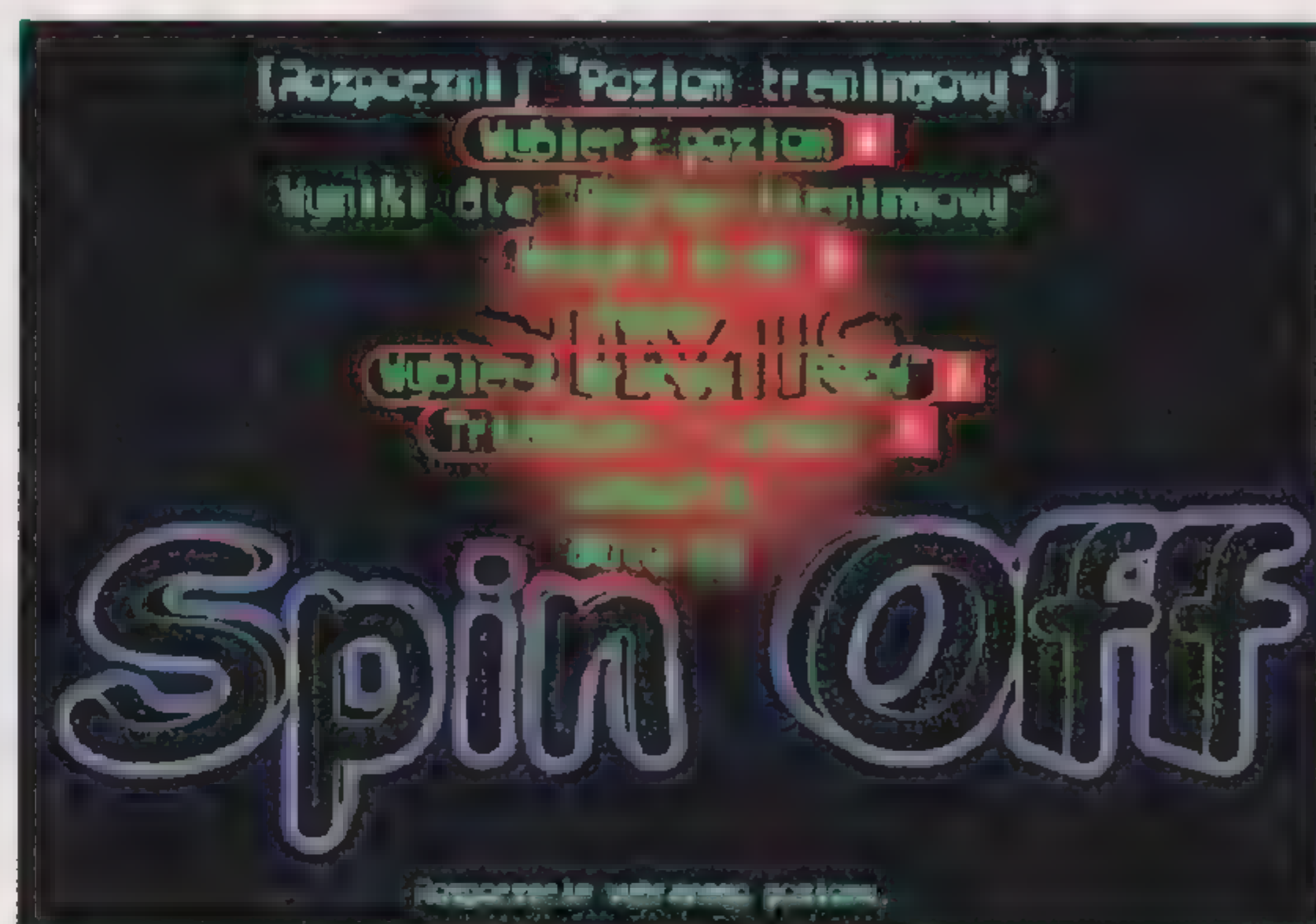
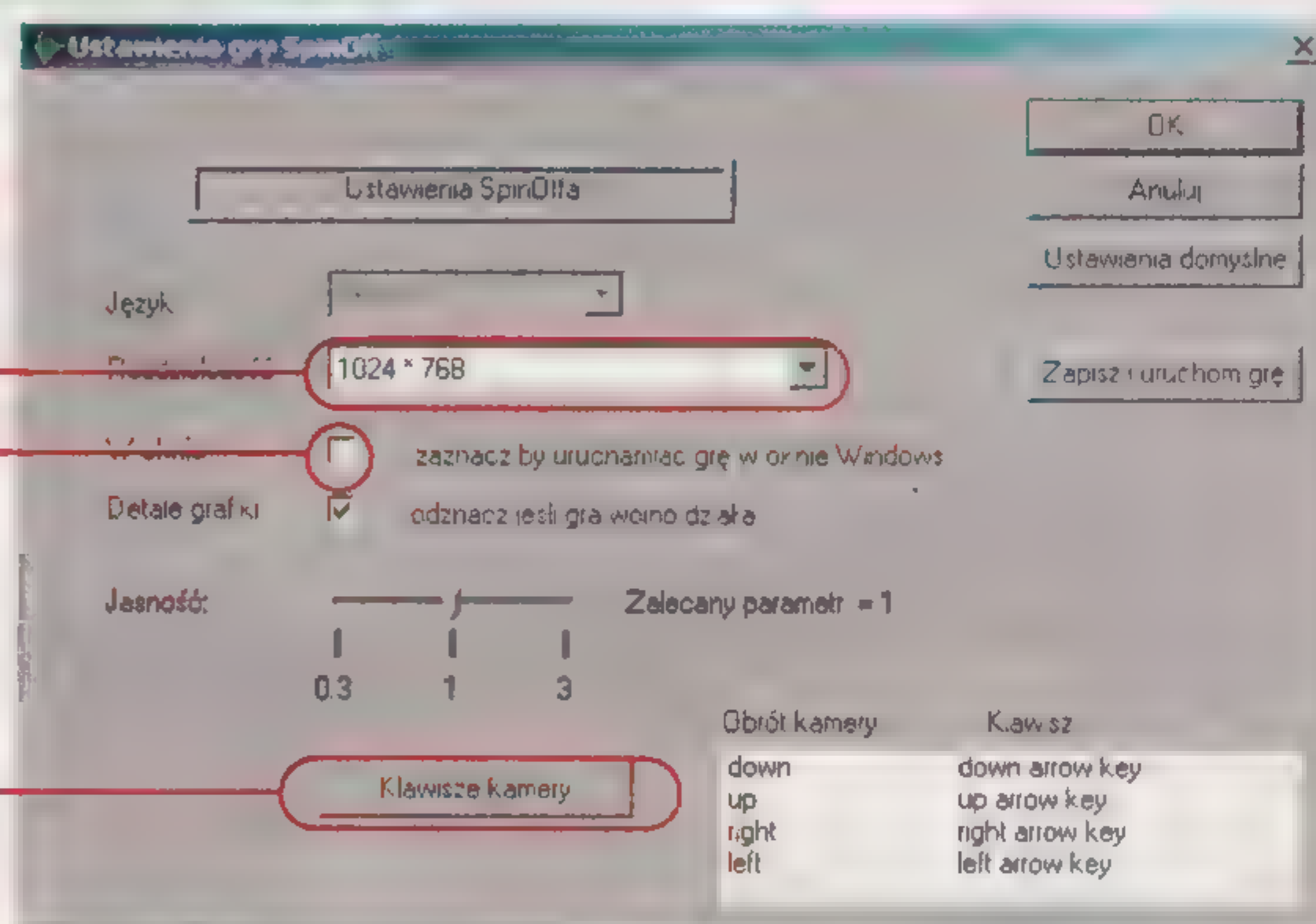
Gra logiczna | Już prymitywne ludy zaraz po wynalezieniu kulki doceniały sztukę jej toczenia. Dzięki naszym radom każdy ma szansę stać się mistrzem tej sztuki, czyli sztukmistrzem

Spin Off

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

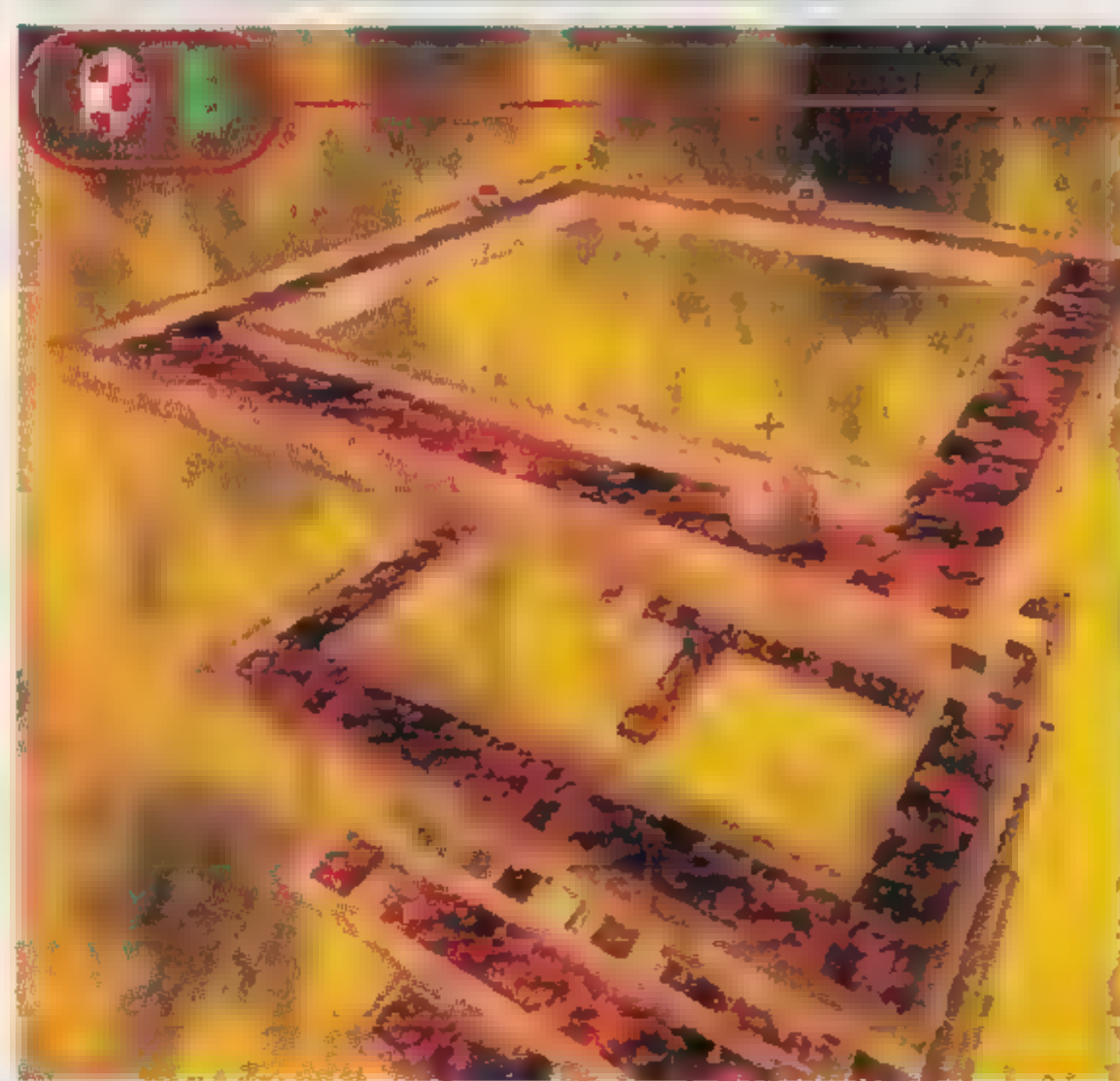
Zmieniamy ustawienia gry

1 Przed grą określiliśmy rozdzielczość ekranu, ustaliliśmy, czy gra ma się uruchamiać w okienku czy pracować w trybie pełnoekranowym i określamy szczegółowość grafiki. Na tym ekranie definiujemy także klawisze sterujące kamerą.



2 Po uruchomieniu gry na ekranie tytułowym wybieramy poziom trudności, wpisujemy imię, korzystamy z pomocy, wyłączamy muzykę, a także decydujemy, od którego z zaliczonych już przez nas poziomów gry wznawiamy zabawę.

Podstawy sterowania



1 Zabawę rozpoczynamy od poziomu treningowego. Naszym zadaniem jest kierowanie drewnianą kulą toczącą się po najróżniejszych poziomach. Wyjście otwieramy, zbierając wskazaną liczbę rozrzuconych po poziomie białoczerwonych brył.

2 Po uzbieraniu odpowiedniej ich liczby wyjście oznakowane gwiazdką w kółku zmienia kolor z czerwonego na żółty, a my przechodzimy do następnego zadania. Im szybciej tego dokonujemy, tym lepiej. Aktualny czas widzimy na stoperze w rogu ekranu.



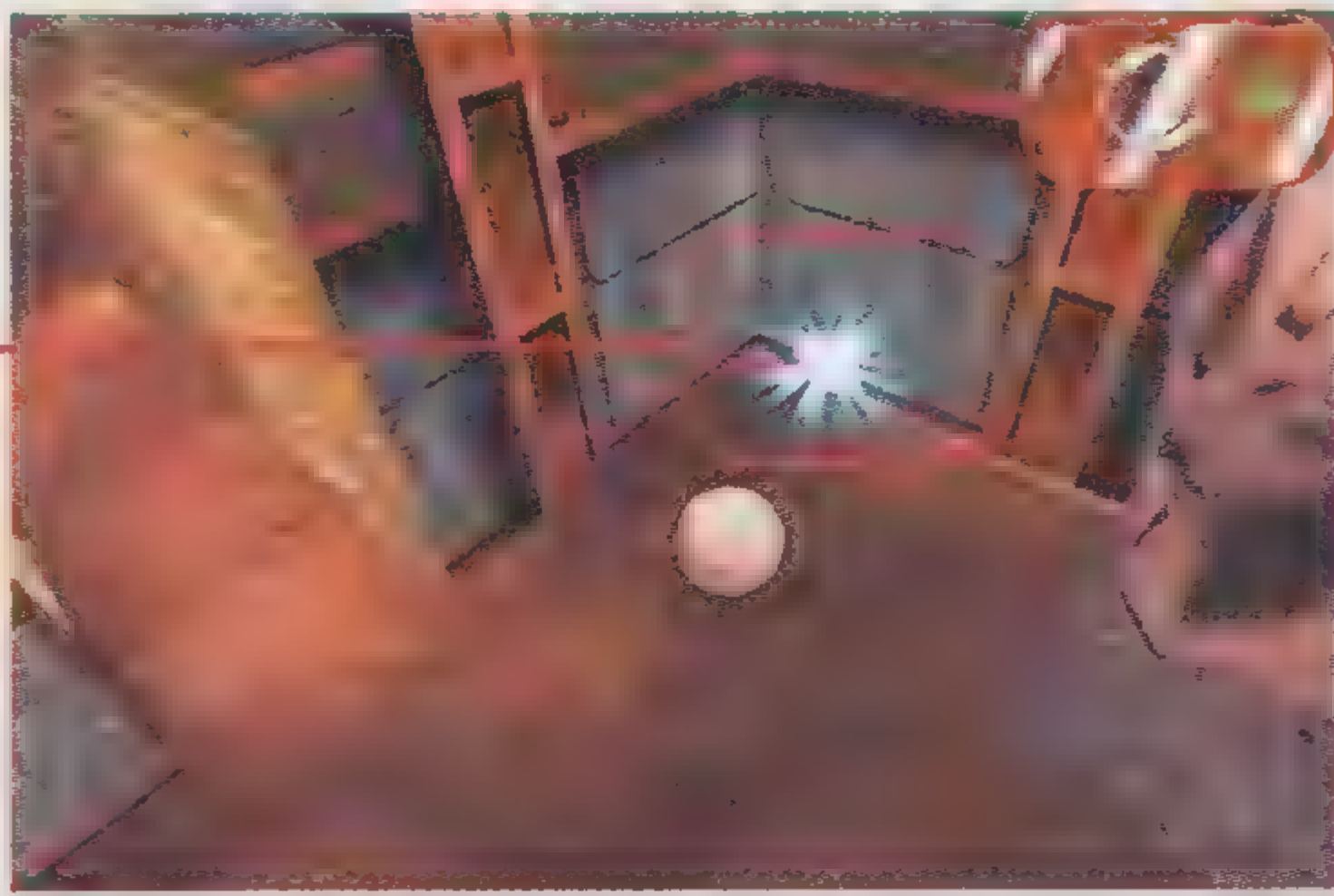
3 Kulka porusza się zgodnie z nachyleniem terenu. Zmieniamy je, poruszając w odpowiednim kierunku myszą i obserwując sztuczny horyzont. Najlepiej wykonywać spokojne, płynne ruchy – kulka ma sporą bezwładność i łatwo stracić nad nią panowanie.



PORUSZAMY SIĘ W TERENIE

Turlamy przez góry i gołoledź





1 Pierwsze niespodzianki pojawiają się na poziomie górskim. **Największym utrudnieniem jest ukształtowanie powierzchni – zmieniające się nachylenie płaszczyzny bierzemy pod uwagę podczas wyznaczania toru ruchu.** Po drugie klawiszami kierunku korygujemy ustawienie kamery, aby nie tracić kulki z oczu.




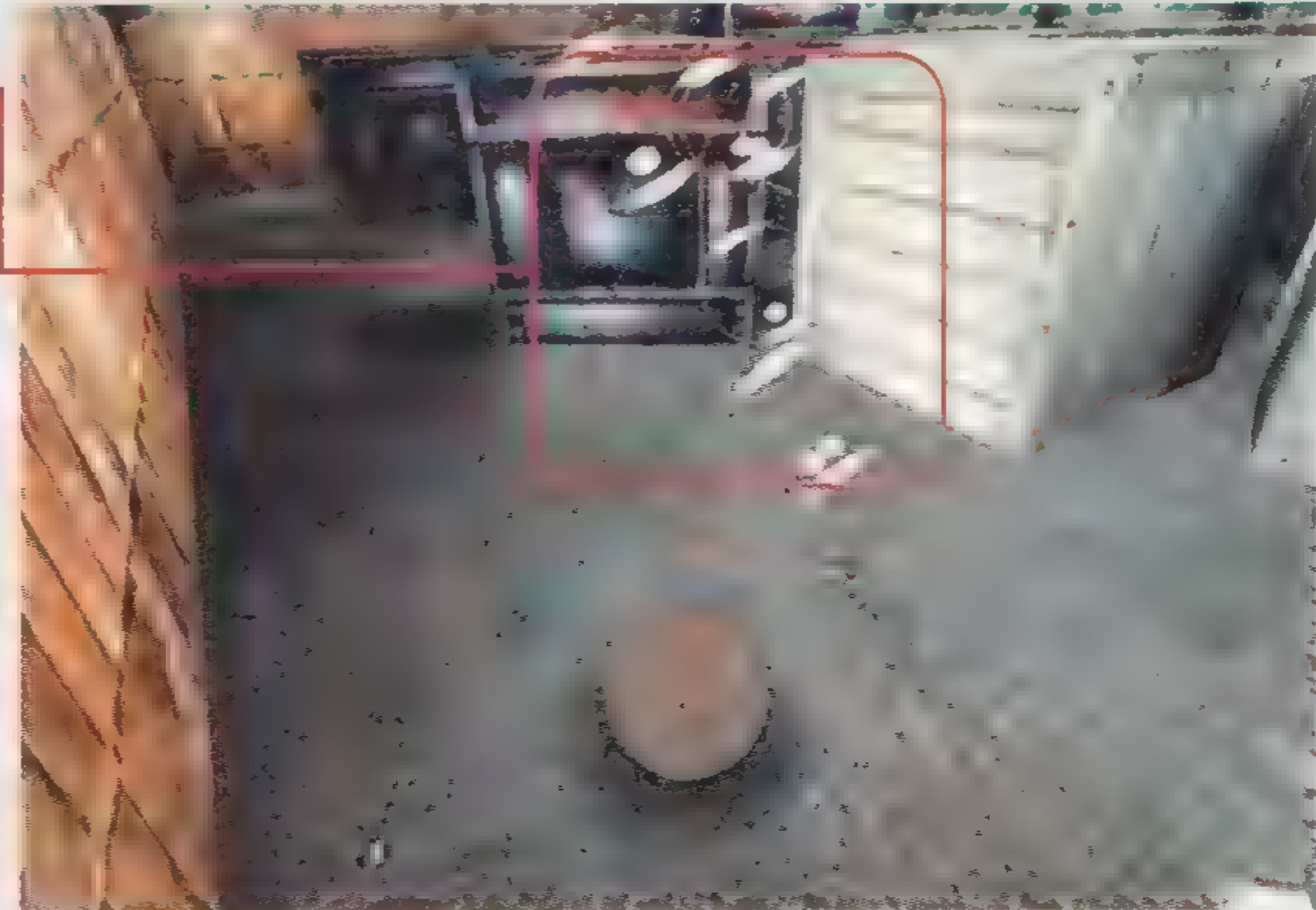
2 Natykamy się na pierwsze pola funkcyjne. Po przejściu każdego z nich nasza kulka zyskuje pewną cechę specjalną. Na przykład po dotknięciu białoniebieskiej gwiazdki  kulka zaczyna świecić. Czas działania zdobytej własności jest pokazywany w prawym górnym rogu ekranu .



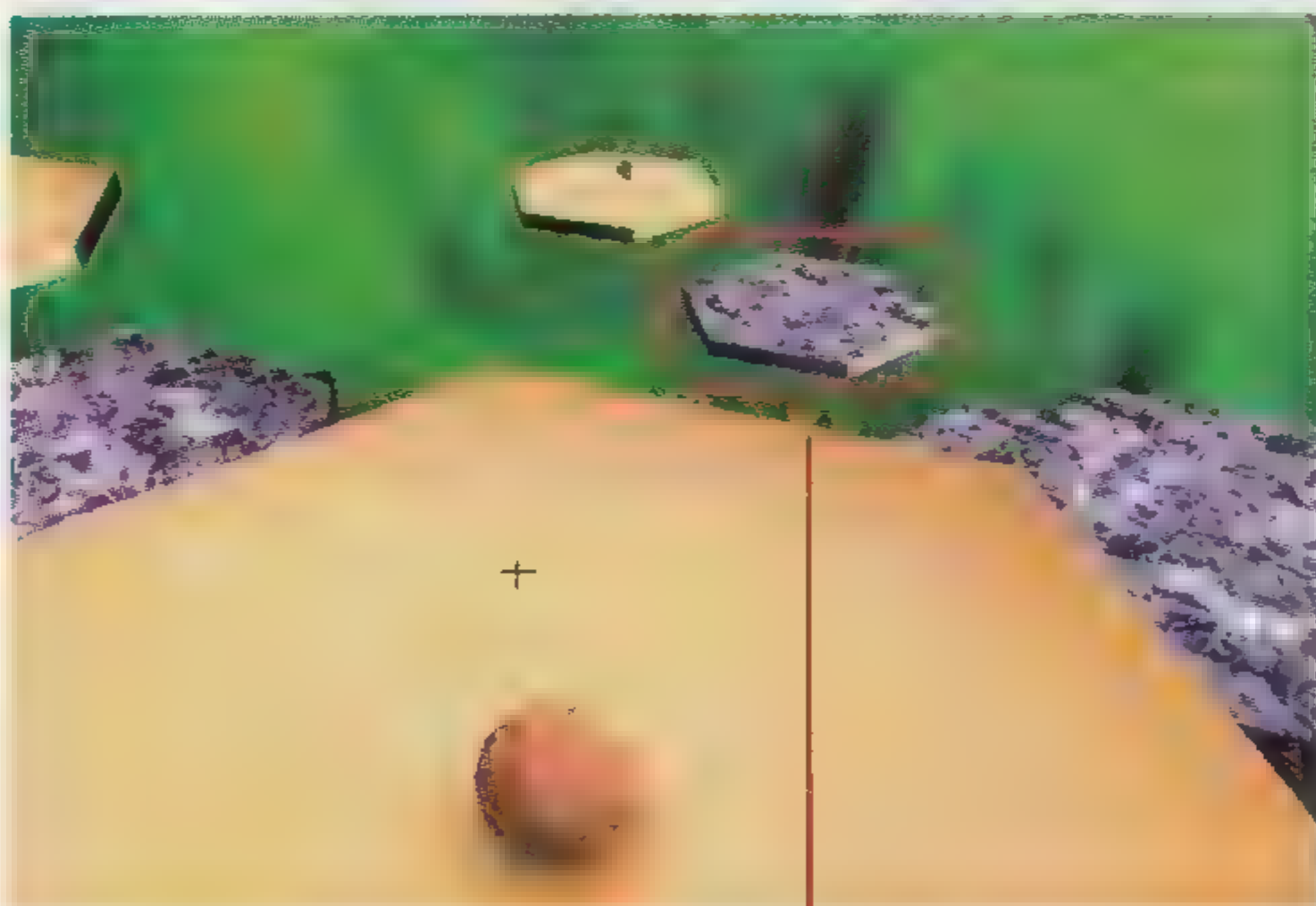
3 Na poziomie polarnym czeka nas niemiła niespodzianka – większy poślizg kulki, zwłaszcza po wjechaniu na lód. Na szczęście jest na to rada – wystarczy wtoczyć się na oznaczone miejsce , gdzie leżą rozrzucone kolce. Nasza kulka pokrywa się nimi  i przestaje wpadać w niekontrolowane poślizgi.


Zmieniamy rozmiar kulki i szukamy przejść

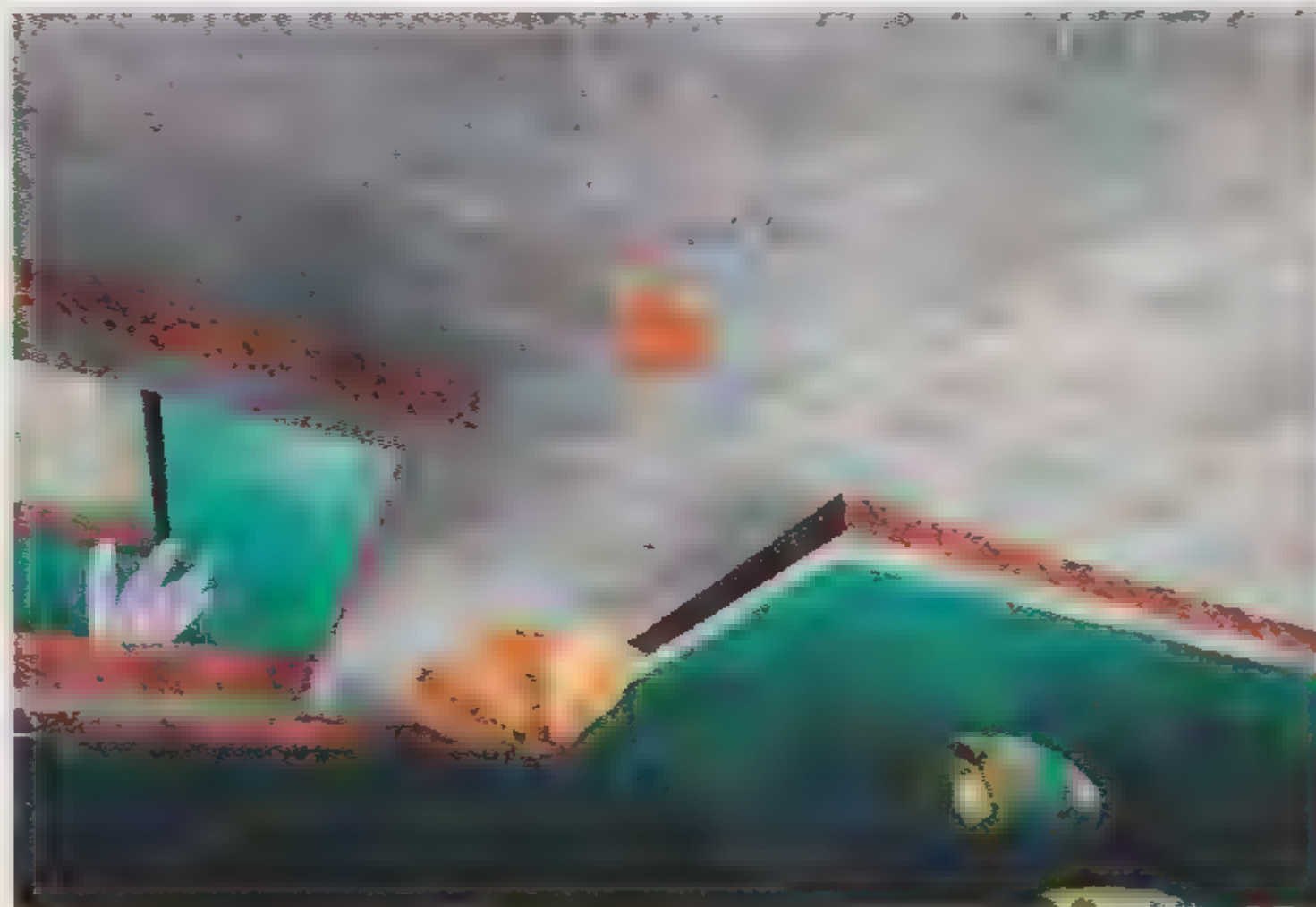
1 Bąbelki  wskazują nam miejsce transformacji w postać przezroczystą. W tym stanie kulka staje się odporna na wyładowania elektryczne, które w innym wypadku natychmiast ją spopielały. Pamiętajmy, by zdążyć do celu, zanim odporność wygasa!



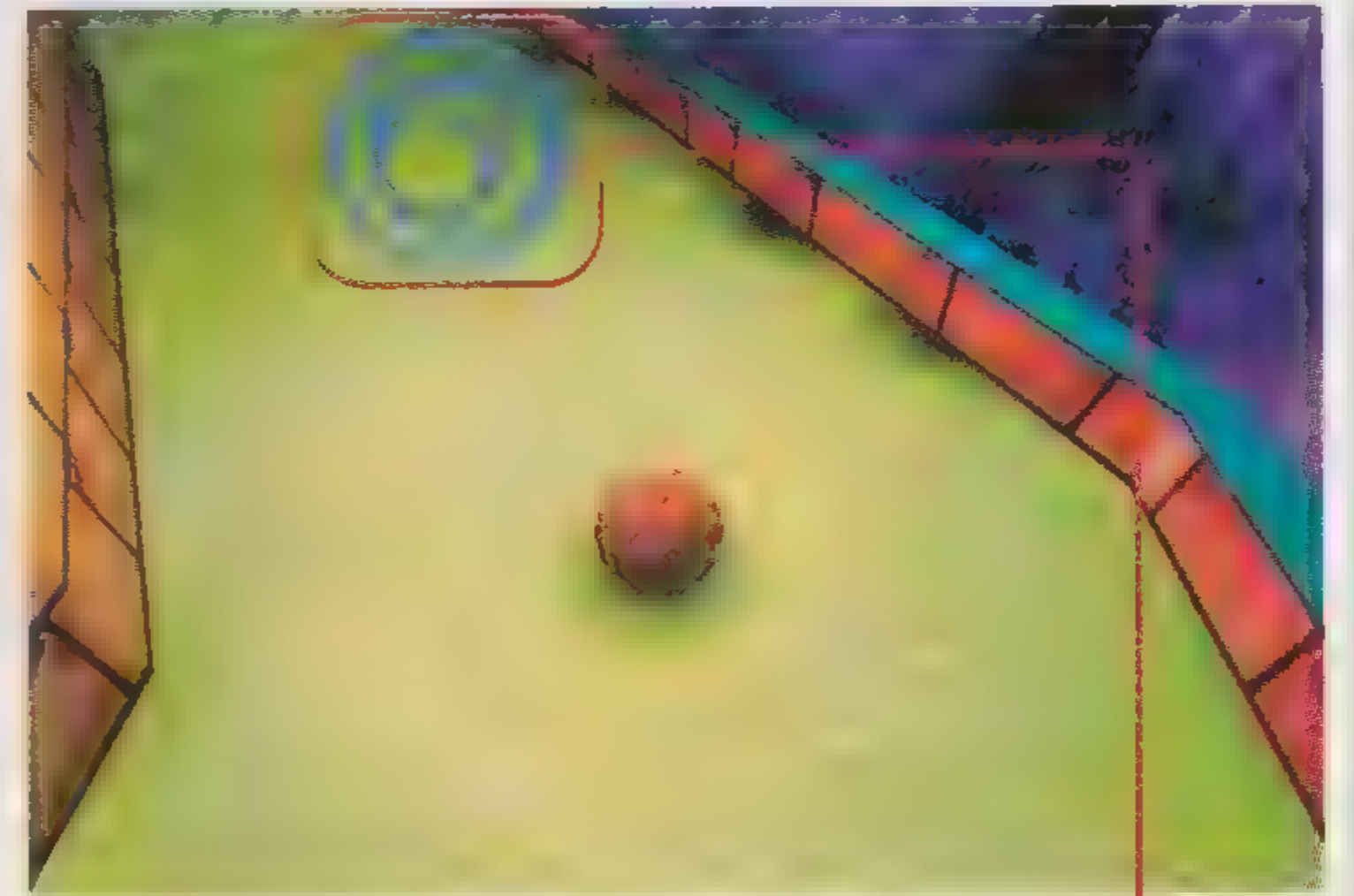
2 Dotknięcie różowej gwiazdki powoduje zmniejszenie się kulki. W tej postaci wślizgujemy się w najciaśniejsze zakamarki, a także przemykamy pod niskimi przeszkodami. **Uwaga:** Lepiej w takim stanie nie utknąć w jakimś zakamarku.




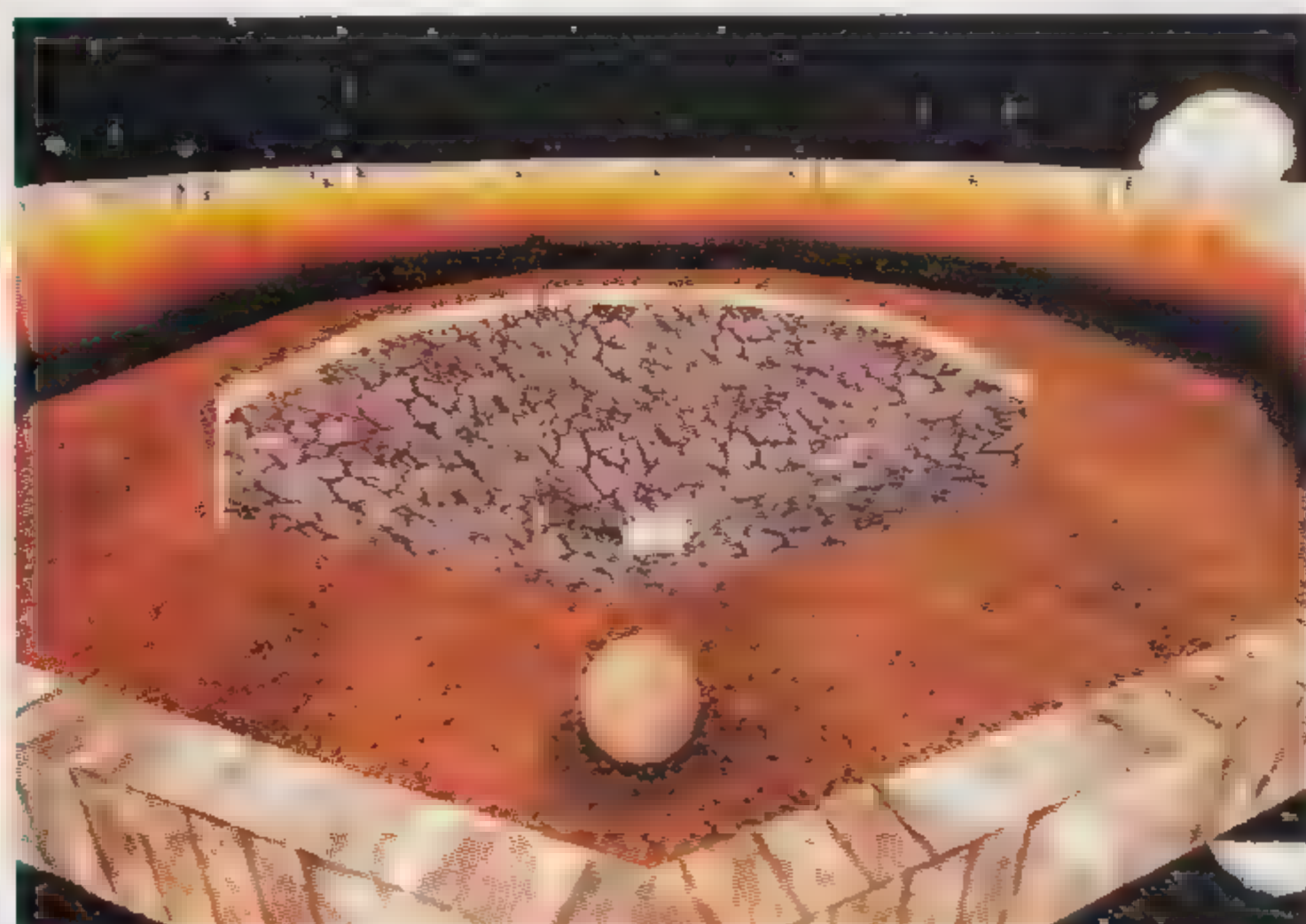
3 Fioletowa płatanina  to **pola o zwiększonej sile odbicia**. Występują w postaci platform umożliwiających dotarcie na wyższy poziom. Wyścielają także wnętrza pomieszczeń. W tym wypadku jak szalone odbijają kulkę, więc łatwo tracimy nad nią kontrolę.



4 Zabawa na poziomie podwodnym może przyprawić o ból głowy nawet najlepszemu graczowi. **Cały świat jest odwrócony do góry nogami.** Kulka, jako lżejsza od wody, zamiast spoczywać, unosi się pod platformami. Oczywiście odwrócone jest też sterowanie.



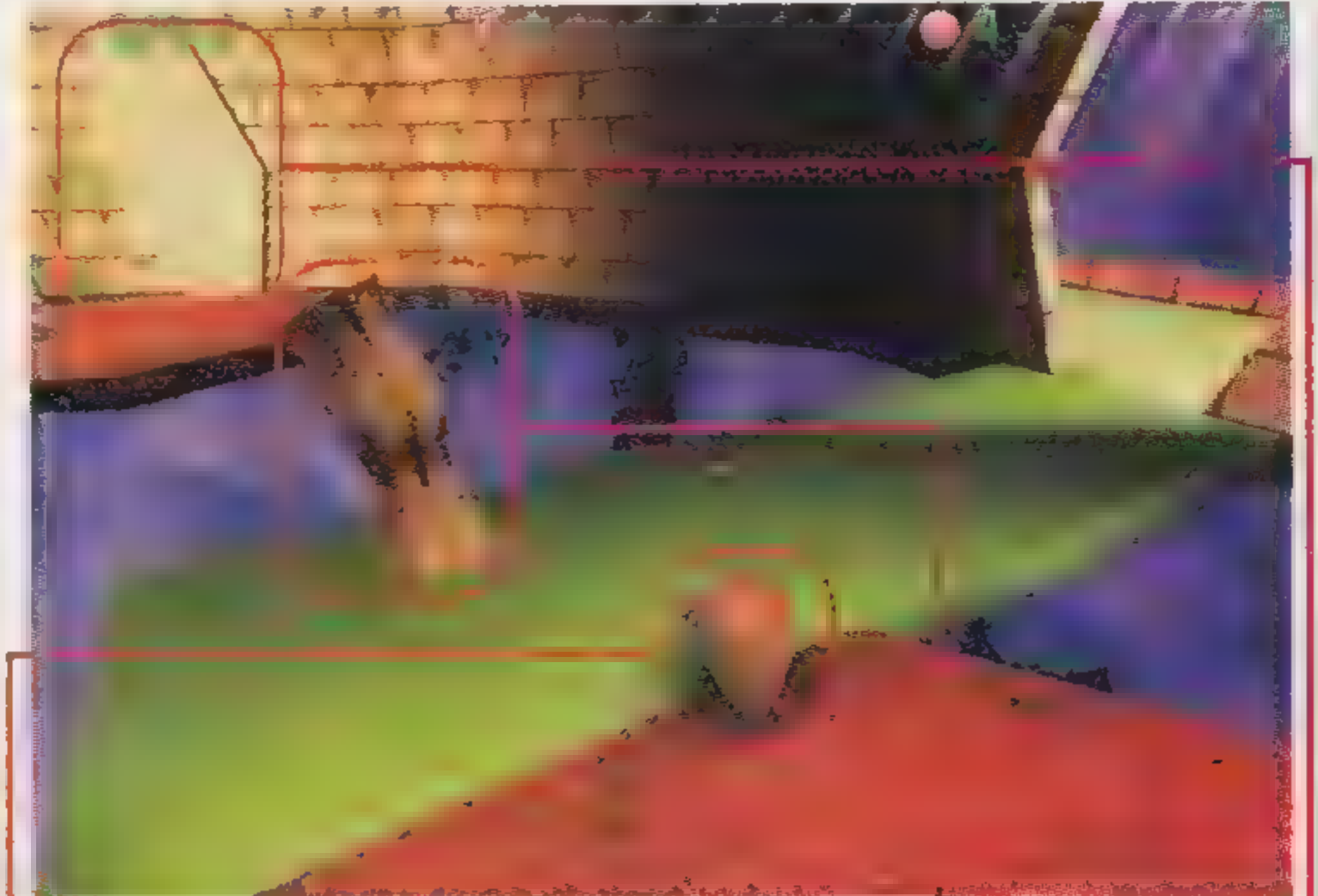
5 Po najeźdzeniu na koncentryczne kręgi  kulka zwiększa objętość. Mamy wówczas nad nią lepszą kontrolę – jest bardziej bezwładna. Transformacja taka ma jednak także inne cele. Na przykład dopiero dużą kulą możemy pokonać zjeżdżalnię.






6 Czasami poziom jest podzielony na części. **Na podpoziomiu znajdujemy cechy potrzebne do zaliczenia głównego zadania.** Są tam też umieszczone białoczerwone kulki. Bez nich nie wracamy do właściwej gry.



7 Szczególnie uważamy podczas pokonywania ruchomych platform. Zazwyczaj są one z kilku stron otwarte i łatwo stoczyć się w przepaść. Najwięcej uwagi wymaga przejście z jednej platformy na drugą.



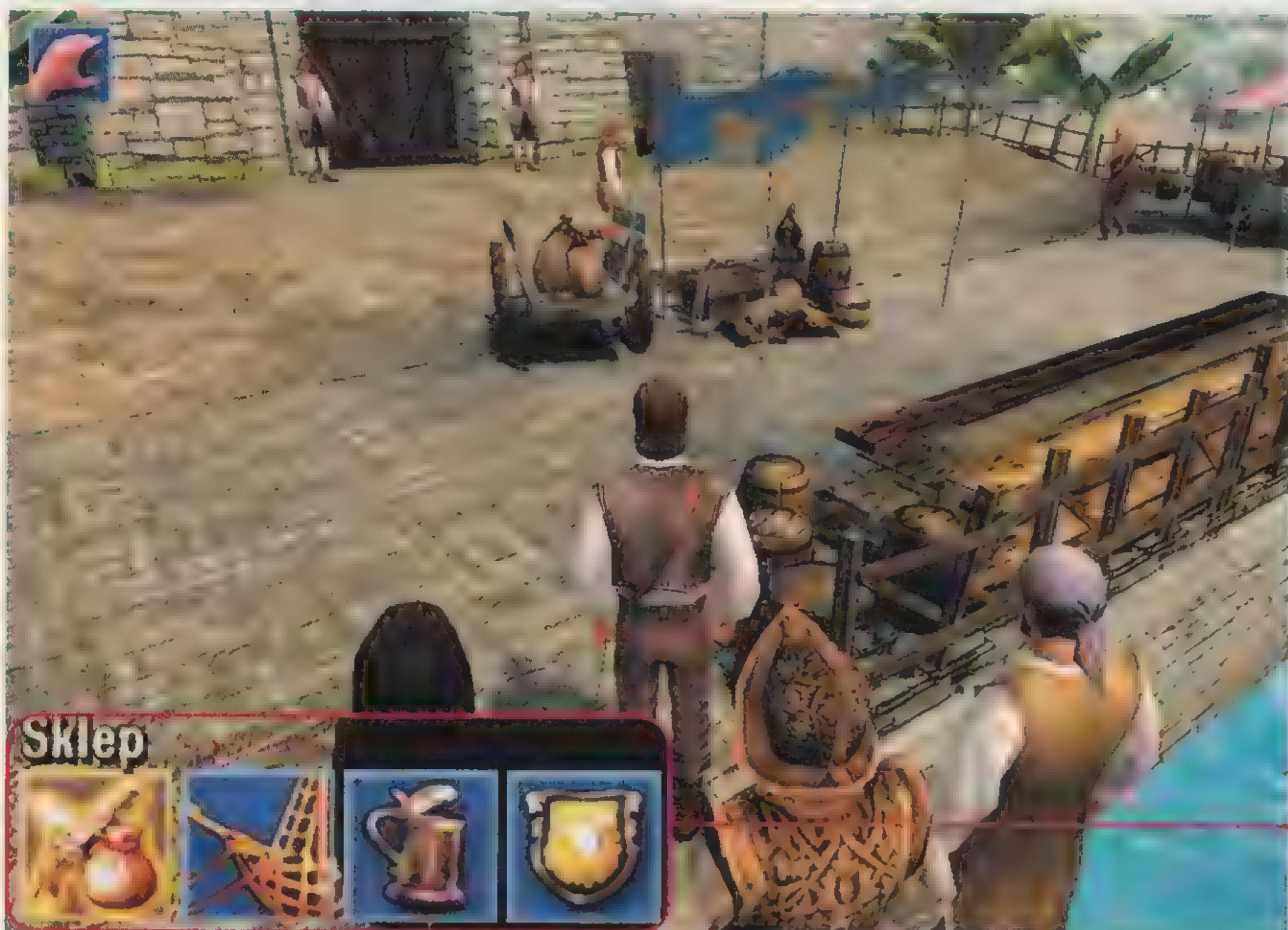
8 Natykamy się na przeszkody , których unikamy. Zetknięcie oznacza utratę kulki i karne sekundy. Po ostrożnym zbliżeniu się zdobywamy cechę specjalną: kulka zmienia się w kamień , co otwiera drzwi .

Gra zręcznościowa | Niestraszne nam potężne sztormy, krwiożerczy piraci i niekorzystne ceny. **GRY** zapraszają na przyspieszony kurs sztuki kaperskiej

Piraci z Karaibów

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wygodnie poruszamy się po wyspach



Sklep

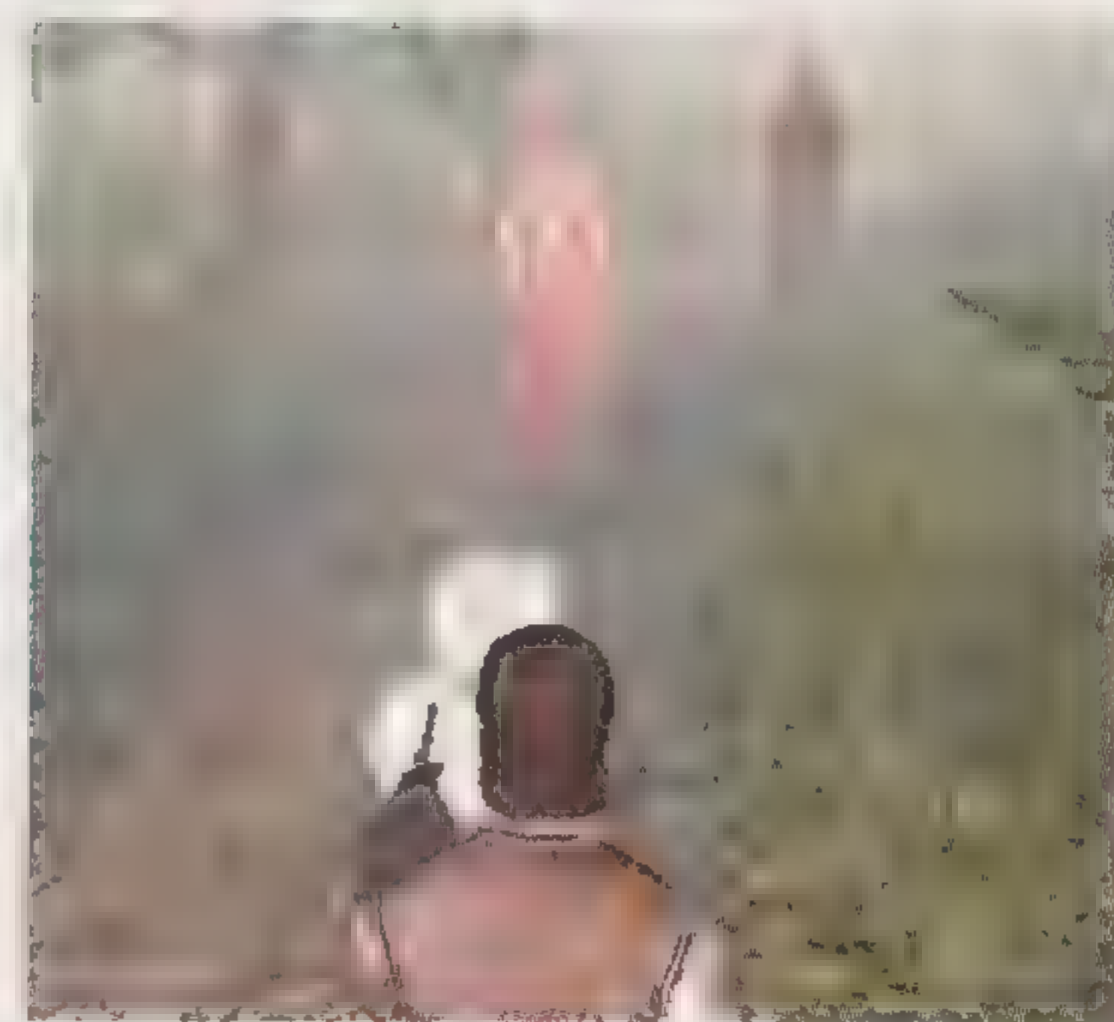
Spacery przez całkiem spore wyspy nużą, ale na szczęście mamy **tryb szybkiego poruszania się**. Wskazujemy odpowiednią ikonę, a następnie wybieramy cel naszej podróży. Jeśli jednak chcemy odkryć wszystkie tajemnice wysp, warto spędzić trochę czasu na zwiedzaniu okolic.

Walczymy wręcz



1 Siermierzka nie jest prosta. Nie machamy mieczem jak cepem, **staramy się blokować ciosy przeciwnika**. Korzystamy także z uników, dzięki którym odskakujemy do tyłu. Jeśli atakuje nas kilku wrogów jednocześnie, staramy się rozprawić z nimi pojedynczo.

2 Pistolet to dobra broń. Po naciśnięciu klawisza [Q] nasz bohater strzela do najbliższego celu. **Staramy się strzelać z jak najmniejszej odległości**. Jeśli jednak rozwijamy umiejętności strzeleckie, z łatwością trafiamy nawet z daleka.



Poznajemy typowy układ miasta



1 Sklep znajduje się w każdym mieście. Działa od świtu do zmroku. Sprawdzamy zawsze, co dana wyspa eksportuje i pod tym kątem dokonujemy zakupów. W sklepie zaopatrujemy się też w amunicję do dział.



2 W stoczni reperujemy uszkodzenia statku i wymieniamy działa na lepsze. Kupujemy też nowe jednostki. Każda wizyta w stoczni to spore wydatki, więc na początku gry nie mamy tam czego szukać.



3 W tawernie możemy przespać się do rana, czekając na otwarcie sklepów, poznać plotki, dostać zlecenie, a także nająć załogę. Marynarzy najmujemy u szynkarza, zaś oficerowie siedzą przy stołach.

Pływamy po morzu



1 Pomiędzy wyspami poruszamy się, oglądając archipelag z lotu ptaka. Kamera podąża za naszym statkiem, dzięki czemu widzimy mijające nas okręty oraz sztormy. Przybliżamy obraz lewym przyciskiem myszy, żeby zobaczyć miejsca, które możemy odwiedzić na wyspie.



2 Aby sprawnie nawigować, przy większych odległościach **odblokujemy kamerę** klawiszem **[Tab]**. Teraz myszą przesuwamy kamerę nad mapą i sprawdzamy najkrótszą drogę do celu. Niestety przy tym ujęciu łatwo stracić kontrolę nad statkiem, więc najpierw się zatrzymujemy.

Toczmy bitwy morskie



1 Statek pod pełnymi żaglami **płynie bardzo szybko, ale staje się niesterowny**. Przy dużej prędkości celowanie z dział staje się znacznie trudniejsze, ale i statkom wroga trudniej w nas trafić.



2 Gdy zrzucamy część żagli, statek staje się bardziej sterowny. **Dobry efekt daje opuszczanie i podnoszenie pełnych żagli przy skręcaniu** – utrzymujemy prędkość i bardzo szybko zawracamy.



3 Jak najszybciej pozbywamy się podstawowej lunety. **Przez lepsze soczewki dostrzegamy więcej szczegółów**. Lunetę uruchamiamy klawiszem **[Ctrl]**, urządzenie automatycznie centruje się na statku.



4 Przed oddaniem salwy ustawiamy się tak, aby wróg znajdował się **jak najbliżej centrum strefy celowania**. Sami staramy się trzymać w martwym punkcie, aby statek przeciwnika nie mógł nas trafić.



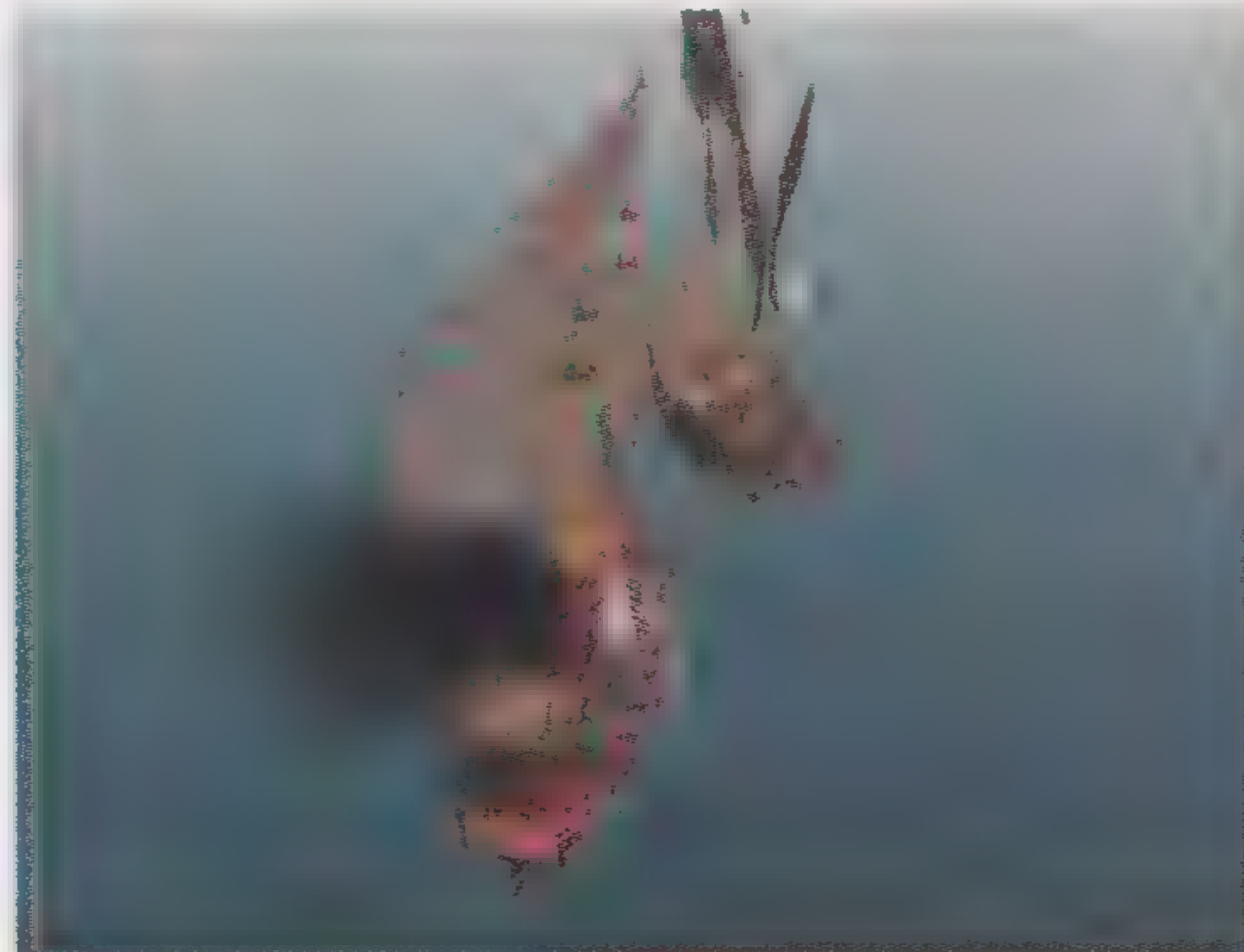
5 Gdy płyniemy burta w burtę z przeciwnikiem, łatwo o trafienie. Tuż przed oddaniem strzału przez wroga zrzucamy żagle. **Jeśli dobrze wyczuwamy moment, cała salwa ląduje przed naszym dziobem**.



6 Póki nie mamy wyszkolonego kanoniera, celujemy ręcznie. Gdy celownik staje się czerwony, mamy szansę trafić w przeciwnika, musimy jednak pamiętać o **wzięciu poprawek na prędkość naszą i wroga**.



7 W grze wykorzystujemy cztery rodzaje amunicji. Kule **1** służą do zatapiania wroga. Kartacze **2** zabójczo działają na wrogą załogę, kule łańcuchowe **3** niszczą żagle, a najbardziej niszczące granaty **4** nie tylko uszkodzają kadłub, ale także wywołują pożary.



8 Gdy już odpowiednio wymęczyliśmy przeciwnika kartaczami, **staramy się doprowadzić do abordażu**. Najlepiej podpływać od strony martwych stref z tyłu statku. Taki manewr wykonujemy jednak tylko wtedy, gdy nasza łajba jest szybsza od przeciwnika.



9 Abordaż to hazard – można wszystko wygrać albo wszystko stracić. Na każdym pokładzie (a na dużych statkach jest ich kilka) **walczymy z czterema przeciwnikami**. W ataku łatwo stracić wszystkich oficerów, jednak warto ich poświęcić dla nowego statku.

Odwiedzamy wyspy archipelagu

Oxbay



Wyspa angielska, na której zawiązuje się akcja całej gry. Nie ma na niej gubernatora, ale są za to aż dwa miasta. Oxbay eksportuje drogocenne drewno sandałowe, więc warto tu często zaglądać.

Importuje – płótno żaglowe, czekoladę, jedwab, skóry

Eksportuje – drewno sandałowe, rum, tytoń

Kontrabanda – heban, kawa, papryka

Redmond



To najważniejsza wyspa angielska, na której urzęduje gubernator. Można tu ubić niezły interes, kupując tanio płótno żaglowe poszukiwane na pobliskim Oxbay.

Importuje – deski, cynamon, jedwab, drewno sandałowe

Eksportuje – płótno żaglowe, płótno, piwo, ubrania

Kontrabanda – heban, kawa, papryka

Falaise De Fleur



W pobliżu tej jedynej francuskiej wyspy natykamy się na słynną Czarną Perłę. Wyspa eksportuje czekoladę, na której łatwo zarobić duże pieniądze w Oxbay.

Importuje – deski, heban, rum, skóry

Eksportuje – płótno żaglowe, czekoladę, płótno, jedwab

Kontrabanda – drewno sandałowe, owoce, cynamon

Conceicao



Ta kolonia portugalska eksportuje drogocenną przyprawę, jaką jest cynamon. Dostajemy za niego doskonałą cenę na wyspie Redmond.

Importuje – jedwab, piwo, rum, czekoladę

Eksportuje – płótno żaglowe, cukier, cynamon, owoce

Kontrabanda – wino, mahoń, kopa

Isla Muelle



Wyspa hiszpańska. U gubernatora możemy spotkać ciekawych ludzi i ubić dobre interesy. Kupujemy tu heban, który najlepiej sprzedać na Falaise De Fleur.

Importuje – deski, płótno żaglowe, cukier, płótno

Eksportuje – heban, mahoń, cynamon, drewno sandałowe

Kontrabanda – piwo, jedwab, tytoń

Douwesen



Kolonia holenderska z gubernatorem. Na wyspie znajduje się ukryty skarb, lecz nadzwyczaj trudno go zdobyć. Dużej ilości kopry z Douwesen z zyskiem pozbędziemy się na Isla Muelle.

Importuje – deski, płótno żaglowe, zboże, wino

Eksportuje – tytoń, kawę, kopre, piwo

Kontrabanda – cukier, płótno, rum

Quebradas Costillas



Quebradas Costillas to wyjątkowe miejsce, jedyna wyspa nieujęta w spisie portów, który nosi przy sobie nasz bohater. Tą wyspą zarządzają piraci, którzy są wyjątkowo nieprzyjemnymi typami. Na Quebradas Costillas nie ma żadnych zakazanych towarów. **Sprzedajemy tu wszystko**, ale nie zbijamy na tych transakcjach fortuny.

PRZEBIEG GRY

Zaczynamy karierę



Witaj, kapitanie! Jestem twoim bosmanem, nazywam się Malcolm.

Wiem o tym.

1 Grę rozpoczynamy na wyspie Oxbay. Jeśli chcemy pominąć dość trudną walkę treningową, bosmano wi na statku mówimy, że poradzimy sobie bez jego pomocy. **Nie kupujemy lunety, bo szkoda na nią pieniędzy na tym etapie gry.** Już wkrótce zdobędziemy znacznie bardziej przydatne narzędzia.



2 Jak najszybciej odwiedzamy sklep, w którym sprzedajemy przewożone przez nas towary. Repetujemy nasz statek w stoczni i werbuujemy załogę w tawernie. **Wracamy do sklepu i kupujemy tyle drewna sandałowego, ile tylko mieści się w naszych ładowniach.** To nasz kapitał na przyszłość.



3 Wyływamy z miasta i oglądamy krótki przerywnik filmowy, podczas którego wyspa zostaje znieczacka zajęta przez wojska francuskie. Zapisujemy grę i ruszamy w kierunku wyspy Redmond, starając się omijać burze i statki piratów. Czasem lepiej nadłożyć trochę drogi, niż słono płacić za naprawy.

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk



Wypali? Na Pewno!

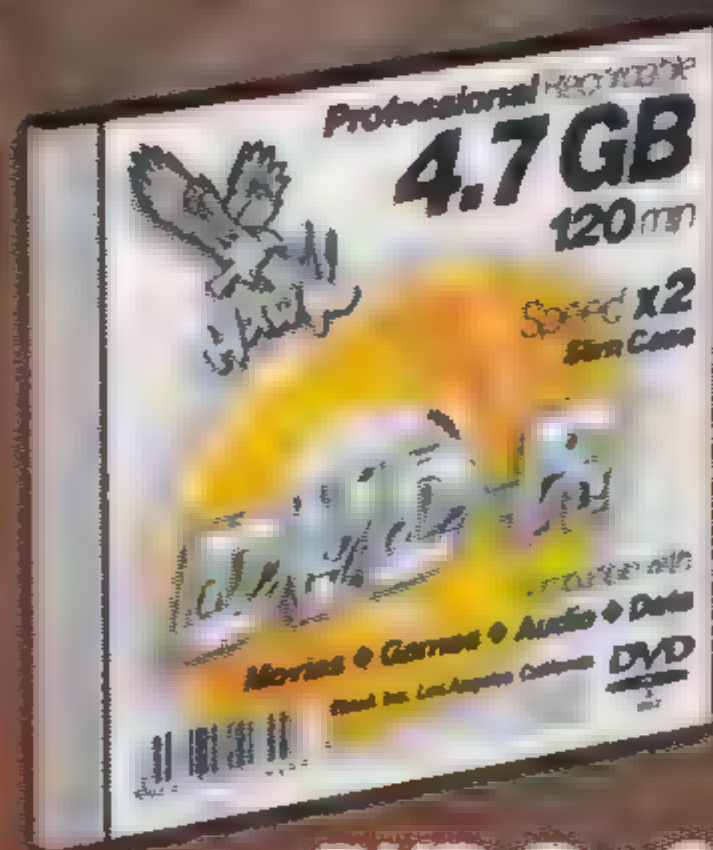
Teraz

- ◆ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ◆ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ◆ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ◆ doskonałe wyważenie
- ◆ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania

Hawk DVD-R! Wypalisz 4.7GB



DVD-R x1



DVD-R x2

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb ± 0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ± 0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm ± 0,1
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	4,7 Gb
Czas nagrywania	120 min
Prędkość nagrywania	x1, x2
Zgodne ze spec.	DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera	650 nm
Średnica dysku	120 mm ± 0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm ± 0,3 / -0,06 mm
Format nagrywania:	Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania	48mm 116 ± 0,05 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający promieniowanie UV
Procent odbicia	45-85%
Żywotność	100 lat
Kompatybilność	Pioneer, Toshiba, Sony, Teac i inne nagrywarki DVD-R/RW

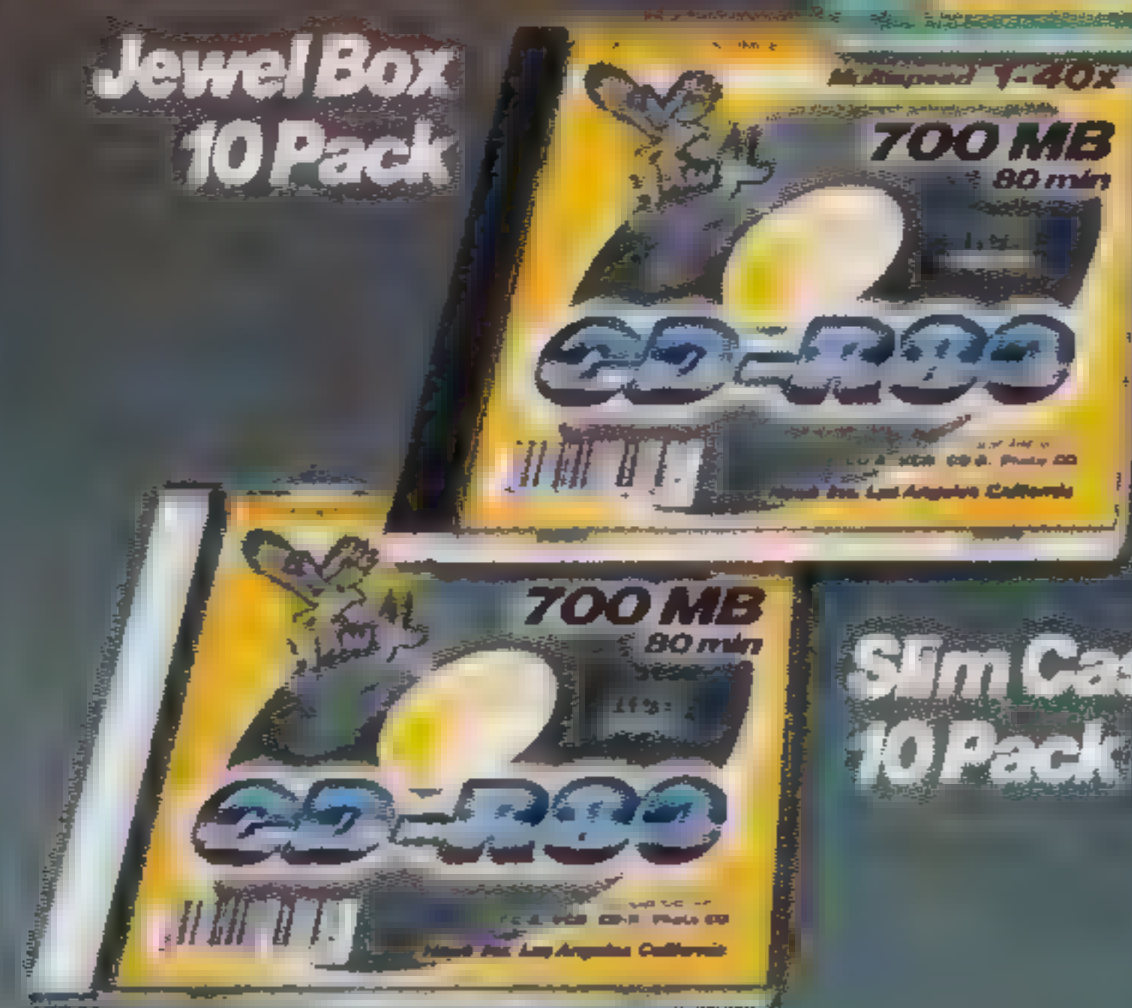
Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



Dyskiety
10 PCS



Jewel Box
10 Pack



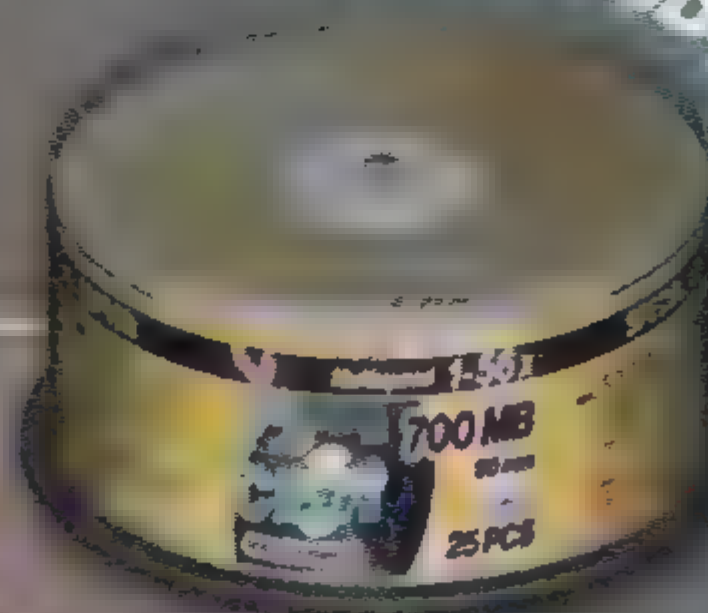
Slim Case
10 Pack



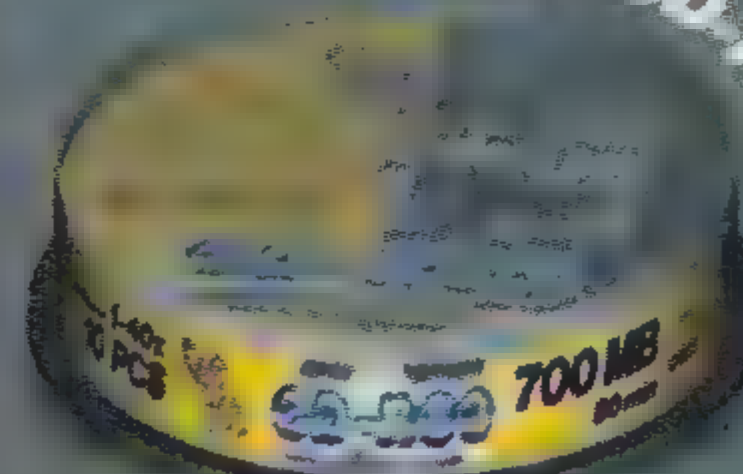
Cake 50 CD-R



Cake 25 CD-R



Cake 10 CD-R



Multispeed 1-56x

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

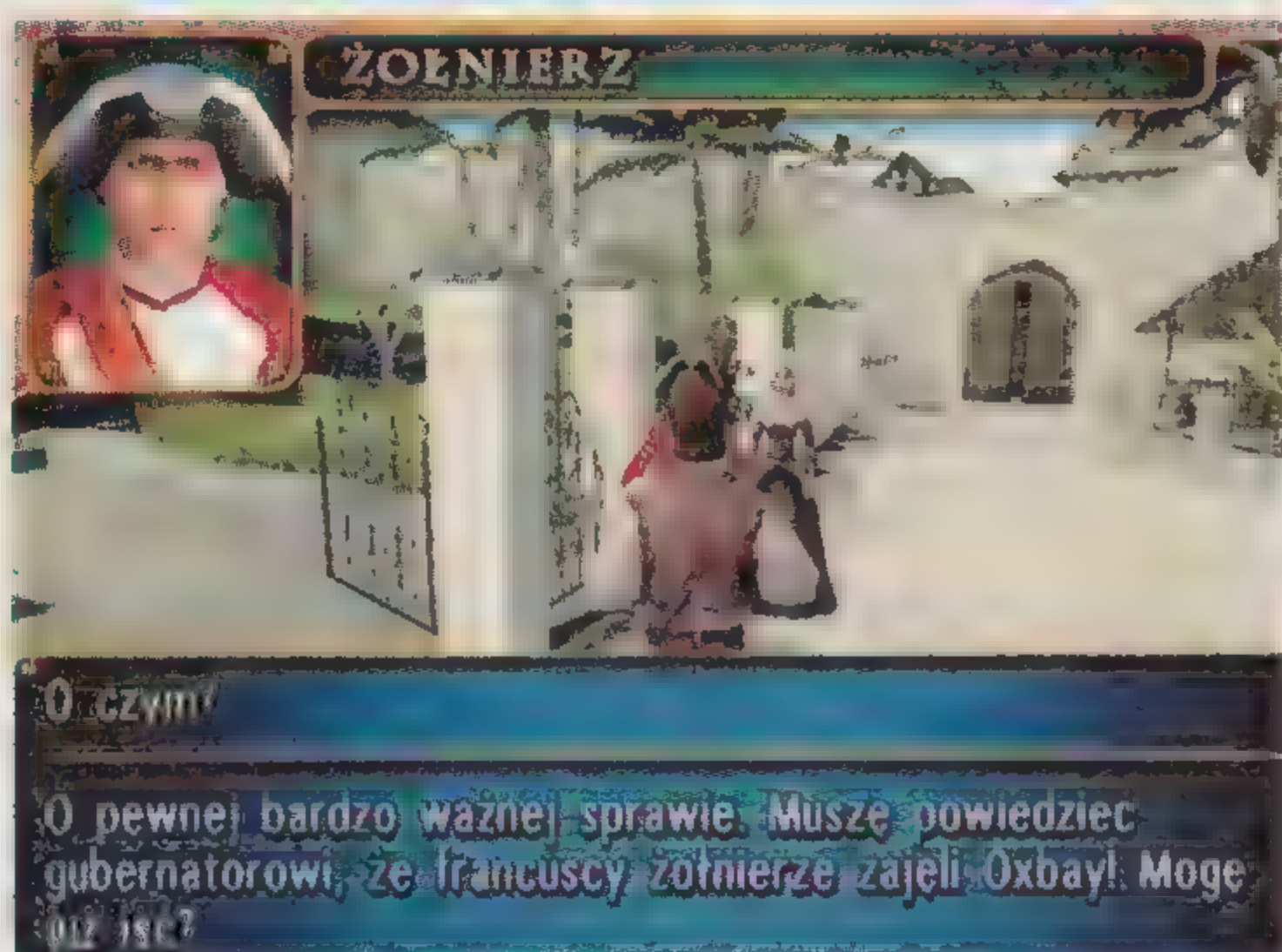
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10⁰⁰-18⁰⁰
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

HULK



Od 13 listopada
na DVD i Video

Pierwsze zlecenie



4 W Redmond najpierw udajemy się do gubernatora. Strażnik przy bramie wpuszcza nas po chwili dyskusji. **Wizyta u gubernatora jest obowiązkowa.**



5 Przystajemy na propozycję gubernatora. **Mamy dowiedzieć się, co się dzieje na wyspie Oxbay.** Po zakończeniu rozmowy awansujemy na wyższy poziom.

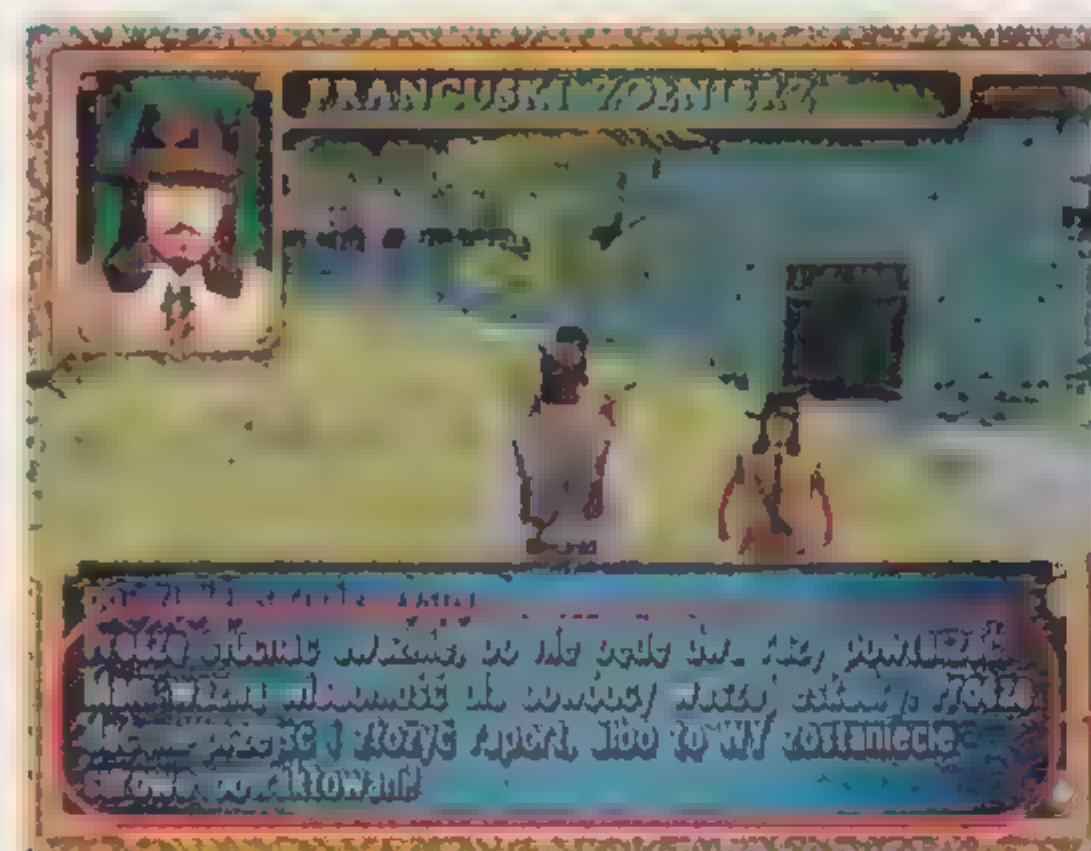


6 Sprzedajemy z olbrzymim zyskiem cały zapas drewna sandałowego i kupujemy płótno żaglowe. Wyruszamy na Oxbay, ale nie płyniemy do portu.

Wracamy na Oxbay



7 Korzystamy z menu szybkiej podróży i lądujemy na odległej plaży. Idziemy cały czas prosto aż do miasta. **Nie angażujemy się w żadne walki.**



8 Rozmawiamy ze strażnikiem, podając się za ważną osobistość. Zastraszony żołdak szybko puszcza nas dalej. Wchodzimy przez bramę.



9 W tawernie gadamy z szynkarzem. Rozmawiamy z siedzącym przy stole kapitanem statku, a potem idziemy razem z nim za miasto.



10 Na rozstaju dróg kapitan nas zaczepia. Dowiadujemy się o statku z amunicją, który czeka na eskortę. **Kapitana zabijamy lub puszczamy wolno.**



11 Wracamy na statek tą samą drogą, którą dostaliśmy się do miasta. Unikamy starć. Płyniemy do portu Greenford znajdującego się na tej samej wyspie. Wszystkie miejsca publiczne są zamknięte. **Nocujemy w tawernie**, a rano idziemy do sklepu, gdzie kupujemy zapas drewna sandałowego.



12 Wypływamy na morze i udajemy się do Redmond. Po dotarciu do miasteczka nie idziemy jeszcze do gubernatora. Najpierw odwiedzamy sklep i sprzedajemy drewno handlarzowi, a jeśli nasz statek jest uszkodzony – reperujemy go. **Musimy dobrze przygotować się do trudnej misji.**

Zatapiamy Oiseau



13 Na Falaise De Fleur płacimy marynarzowi. **Mamy pogadać z kapitanem statku eskortującego Oiseau.**



14 Pytamy szynkarza o człowieka o nazwisku Amiel Berange. Wchodzimy po schodach do pokoju.



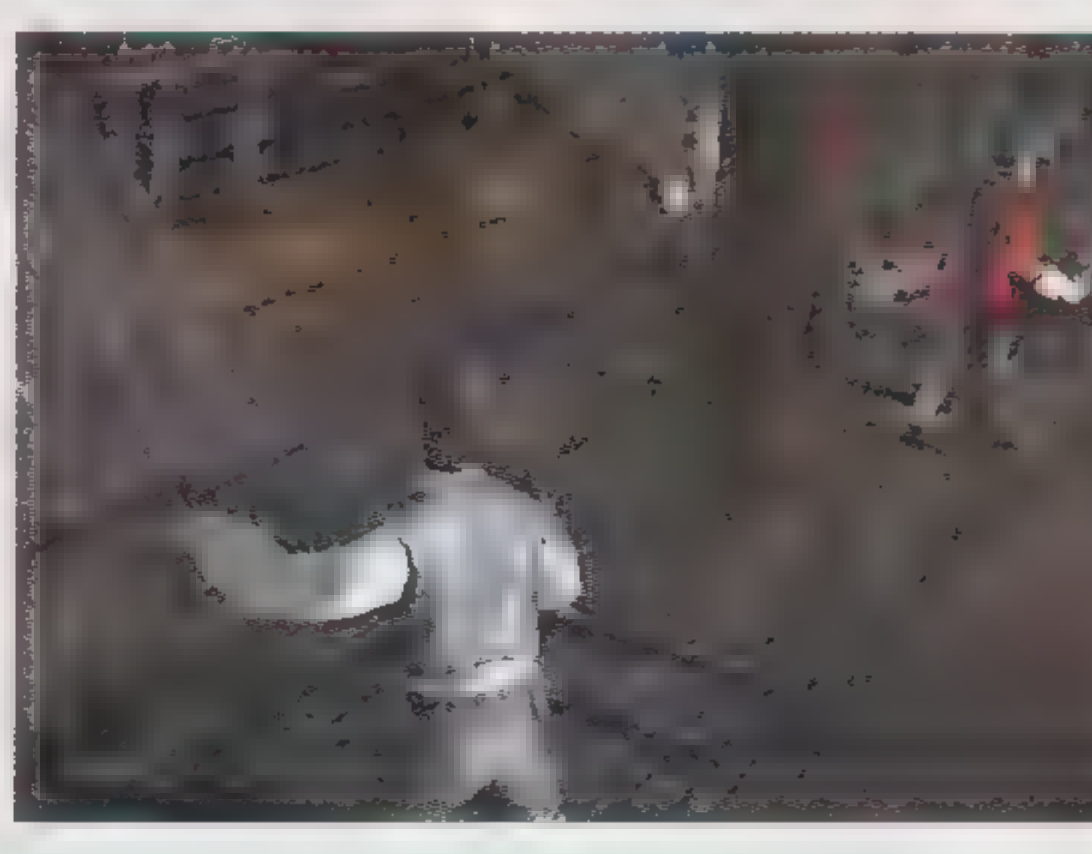
15 Amiel nie chce odstąpić od eskortowania. **Przekupujemy go bądź zabijamy i zastraszamy szynkarza.**



16 Dokument zabrany Amielowi pokazujemy nadzorca portu w jego biurze. Gadamy z Boonem na moło.



17 Udało się, Francuzom wydaje się, że to nasz statek ma eskortować Oiseau. Gdy wypływamy z Falaise De Fleur, Oiseau płynie razem z nami. Ciężko jest go pokonać w otwartej walce. Jeśli chcemy się go sprytnie pozbyć, atakujemy konwój piracki, uciekamy i patrzymy, jak piraci wykańczają Francuzów.



18 Oiseau jest wprawdzie większym statkiem od naszej łupinki, ale mamy szansę go pokonać. Jak najszybciej doprowadzamy do abordażu, unikając potężnych salw armatnich. **Wygrywamy walkę na pokładzie i przejmujemy statek.** Odbieramy nagrodę u gubernatora i ruszamy po dalsze przygody!

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

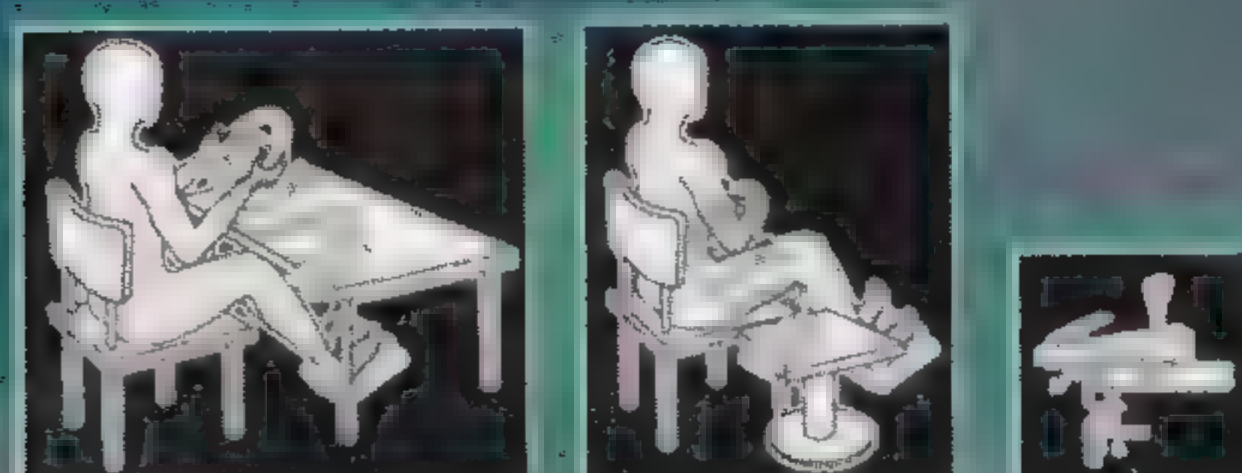
kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**



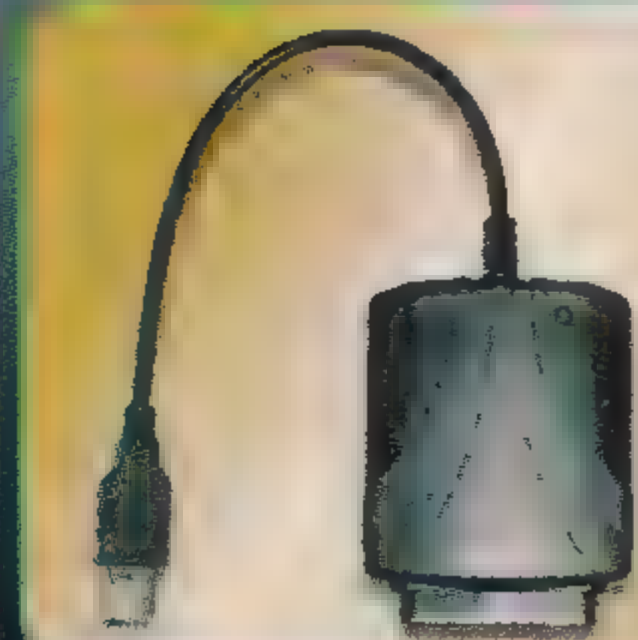
**Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!**

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows

- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLaren'a i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylecia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!



JUŻ W SPRZEDAŻY!



Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownicy i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Gra zręcznościowa | Tajna misja Cole'a Sullivana staje się znacznie łatwiejsza dzięki ściągawce **GIER**

Wszystkie kody

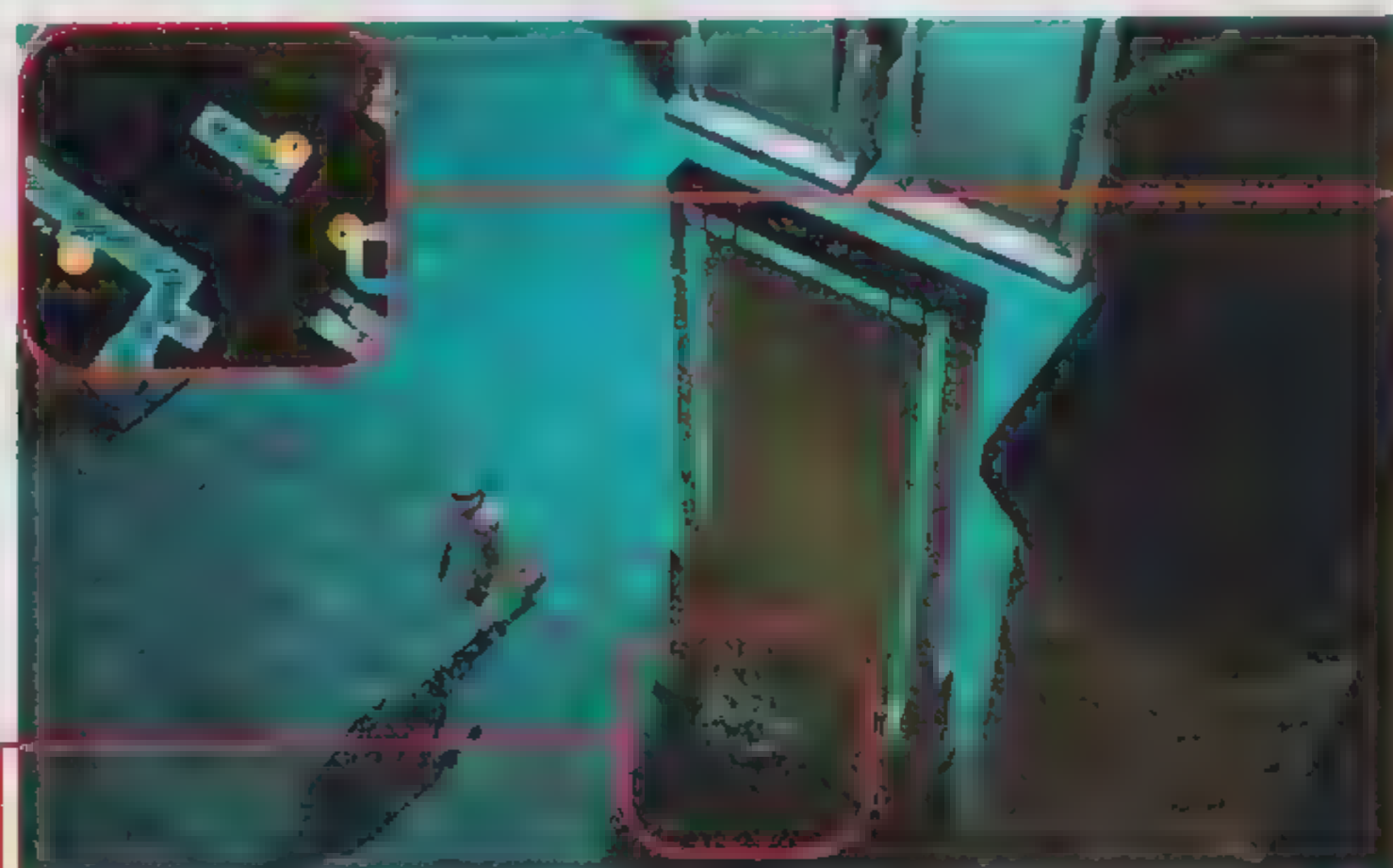
Tajne kody na stronie 76

Gorky Zero

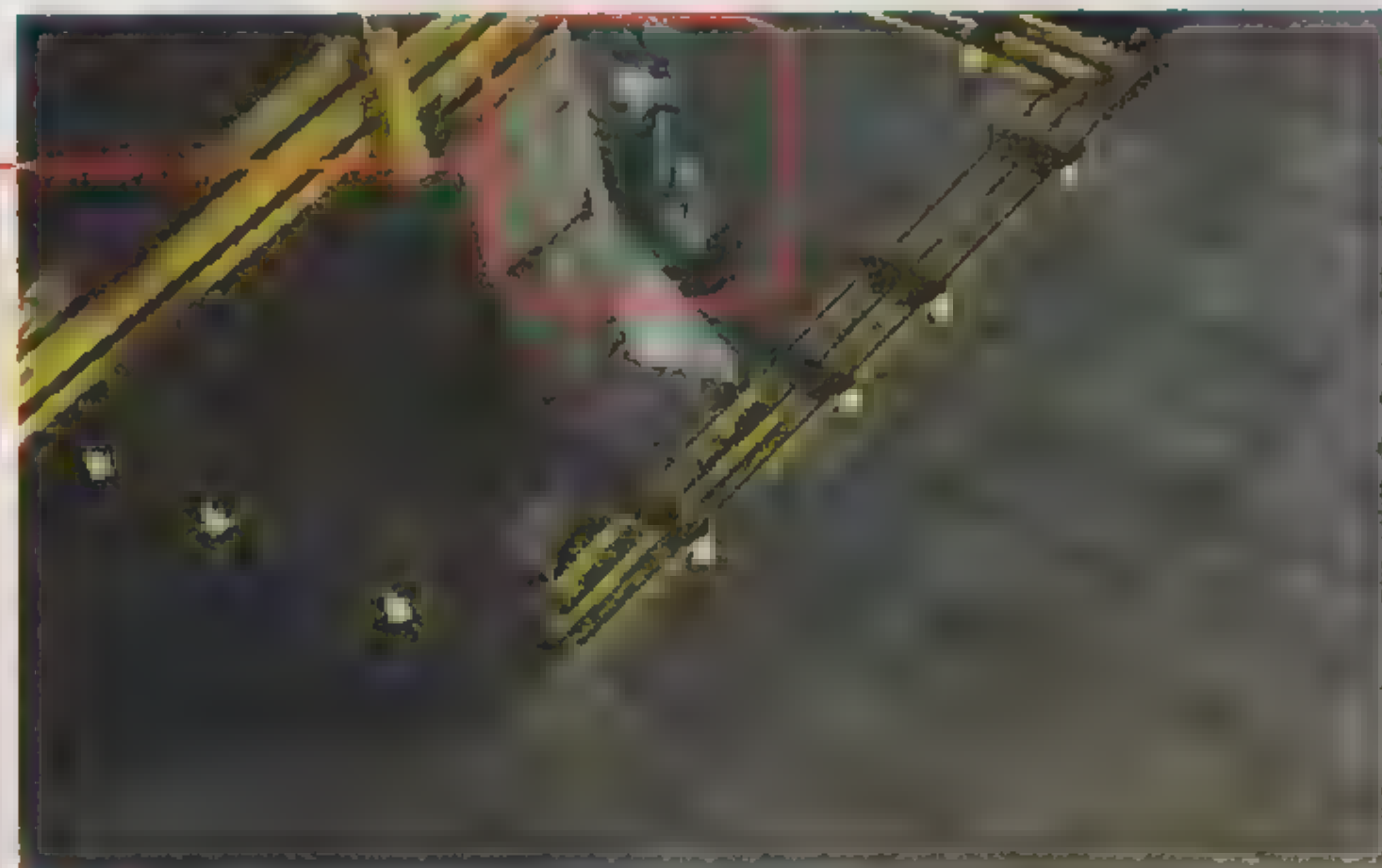
Fabryka niewolników

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Nie dajemy się wykryć



1 Przypatrujemy się ikonom strażników na mapie. Ich strzałki wskazują kierunek, gdzie wrogowie patrzą. Skuteczną metodą na zabicie wroga lub minięcie go jest ukrycie się za przeszkodą obok jego trasy.

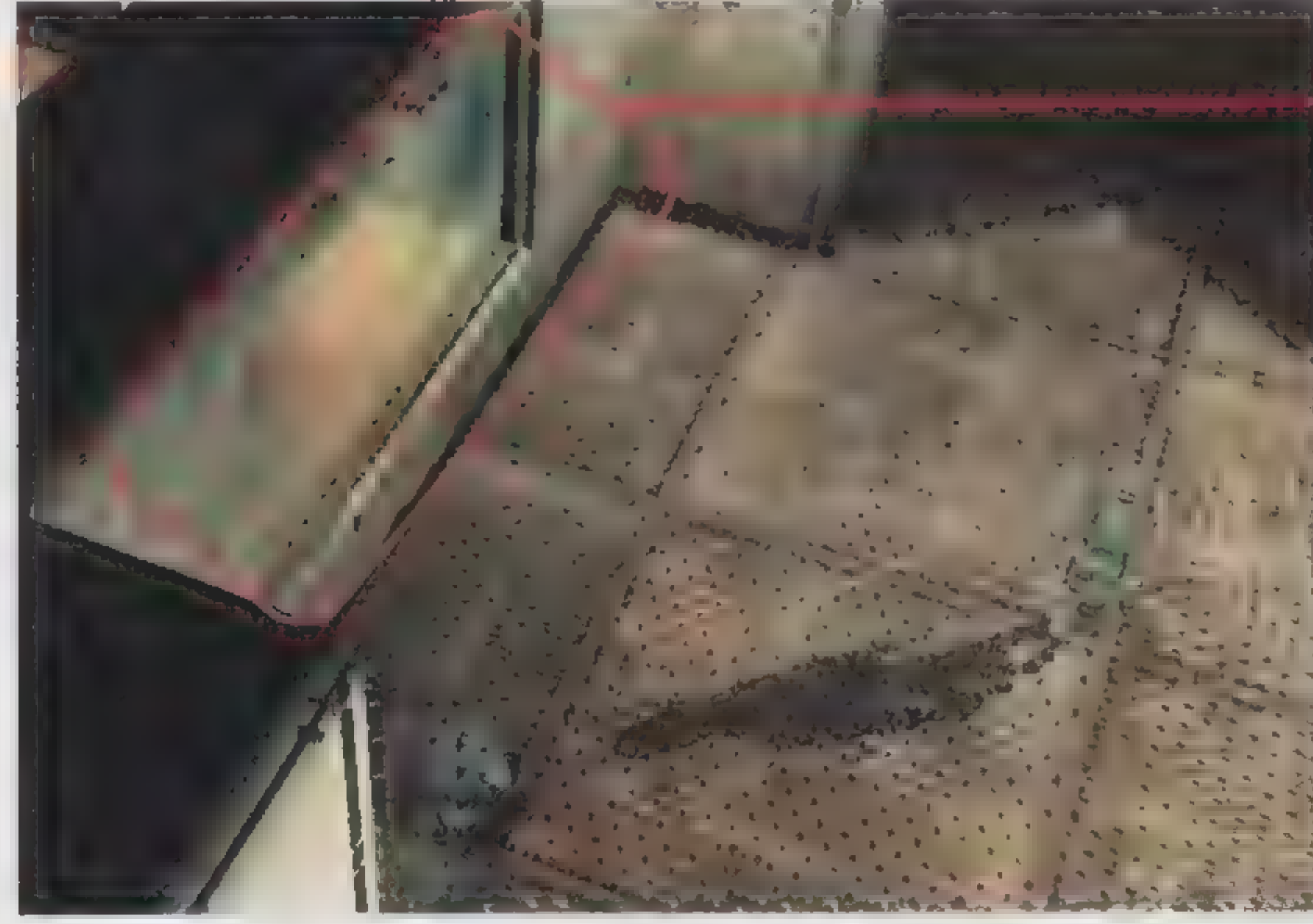
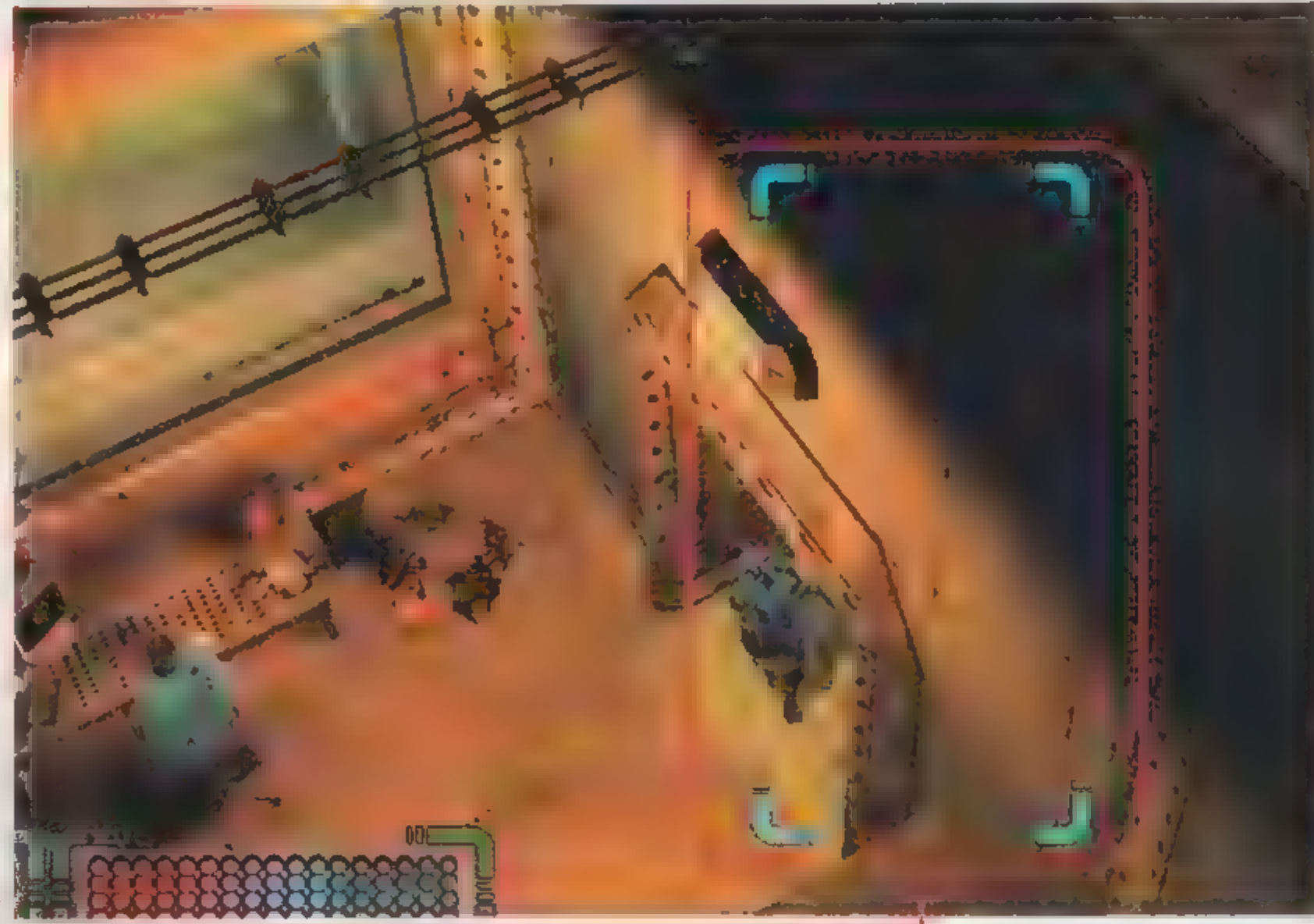


2 Nie każdy wróg widoczny na mapie jest niebezpieczny. Po zbliżeniu się do niektórych dostrzegamy, że śpią. Tacy przeciwnicy reagują tylko na dźwięk, więc w ich pobliżu poruszamy się na palcach.



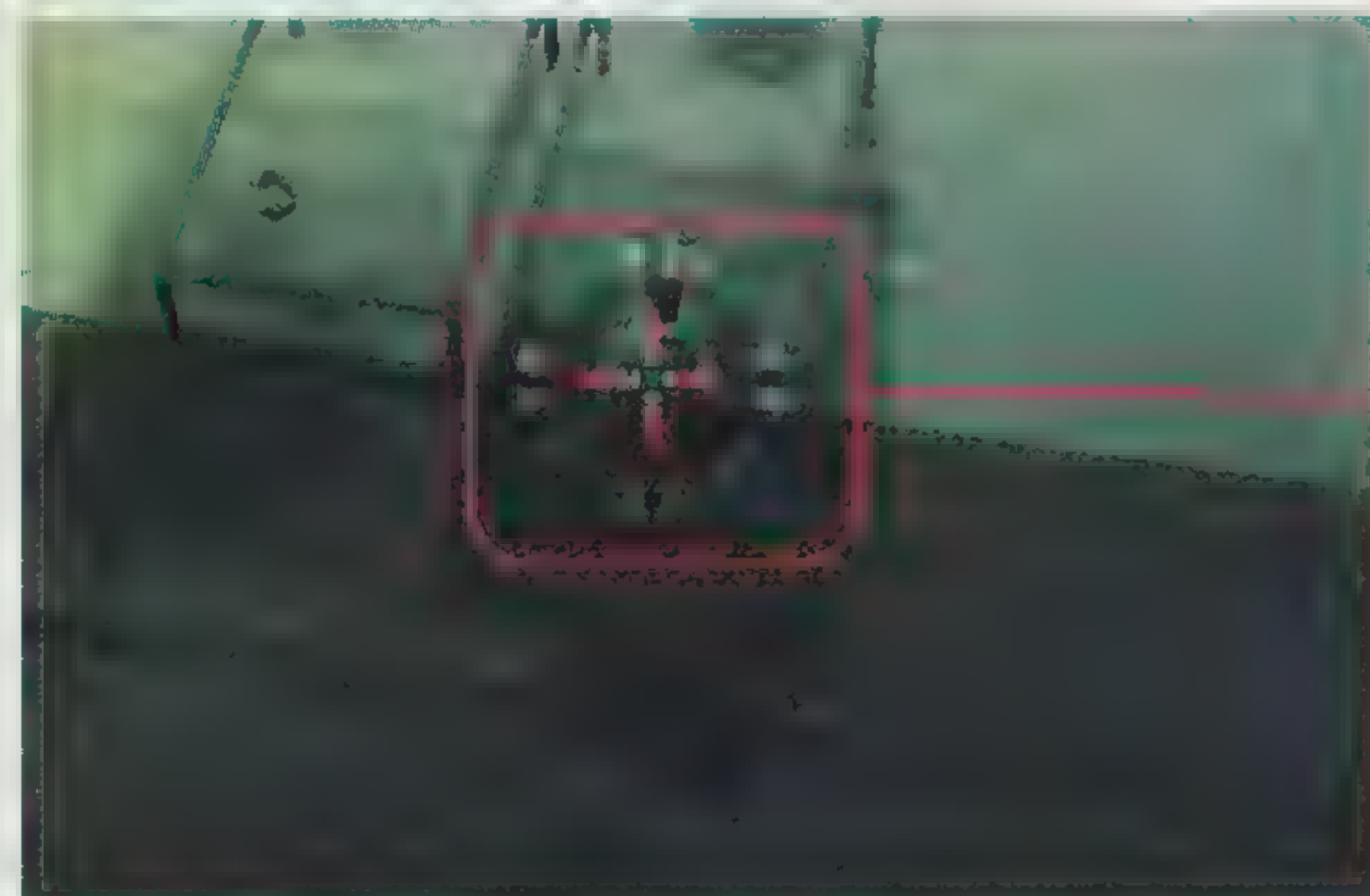
3 Poruszamy się szybko i sprawnie. Pilnujemy obwódki odgłosów biegania lub chodzenia na mapie. Gdy jej granica zbliża się do ikony strażnika, przełączamy się na chodzenie, a potem na skradanie.

4 Odgłos naszych kroków nie dociera przez ściany i drzwi. Dlatego też między zamkniętymi pomieszczeniami biegamy do woli. Jeśli jednak w specyficznej sytuacji chcemy, aby ktoś ze środka słyszał odgłosy z korytarza, otwieramy drzwi.



5 Uważamy na pomieszczenia z oknami. Żeby siedzący w nich strażnicy nie zauważyli nas, przechodzimy w tryb skradania się lub celowania. Następnie powoli przesuwamy się tuż obok szyby – im dalej od niej, tym lepiej nas widać!

Likwidujemy wrogów



1 Najszybszą metodą na zabicie wroga jest podejście go. Czekamy, aż kreski celownika zwężą się i atakujemy – przeciwnik ginie na miejscu.




2 Jeśli nie dajemy rady podejść wroga, chowamy się za rogiem i przechodzimy do trybu celowania. Wychyłamy się, celujemy w głowę i strzelamy.




3 Gdy zostajemy zauważeni, chowamy się za rogiem. Przełączamy się na mocną broń. Pokazujemy się na chwilę, by sprowokować wroga do strzału.

Likwidujemy wrogów


4 Po strzale wróg jest przez chwilę bezbronny. Wybiegamy naprzeciw niego, czekamy, aż kreski celownika zwiężą się i wtedy strzelamy. W pogotowiu mamy apteczki , bo dwa trafienia ze strzelby zabijają nas nawet przy pełnym zdrowiu!

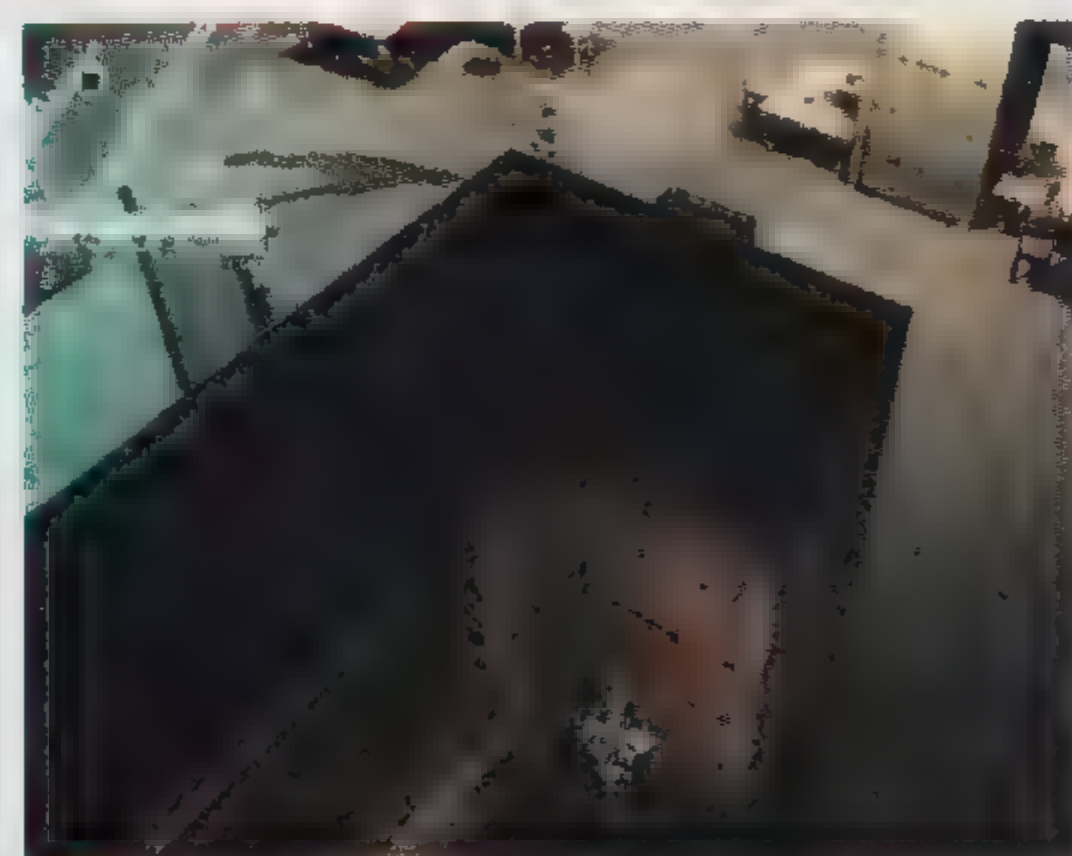


5 Beczki i skrzynie z materiałami wybuchowymi poznajemy po tym, że zahacza się na nich celownik . Eksplozja zabija wrogów na dużym obszarze. Jeśli beczek jest więcej, powstaje groźna reakcja łańcuchowa. Lepiej trzymać się od niej jak najdalej.

Odciągamy strażników




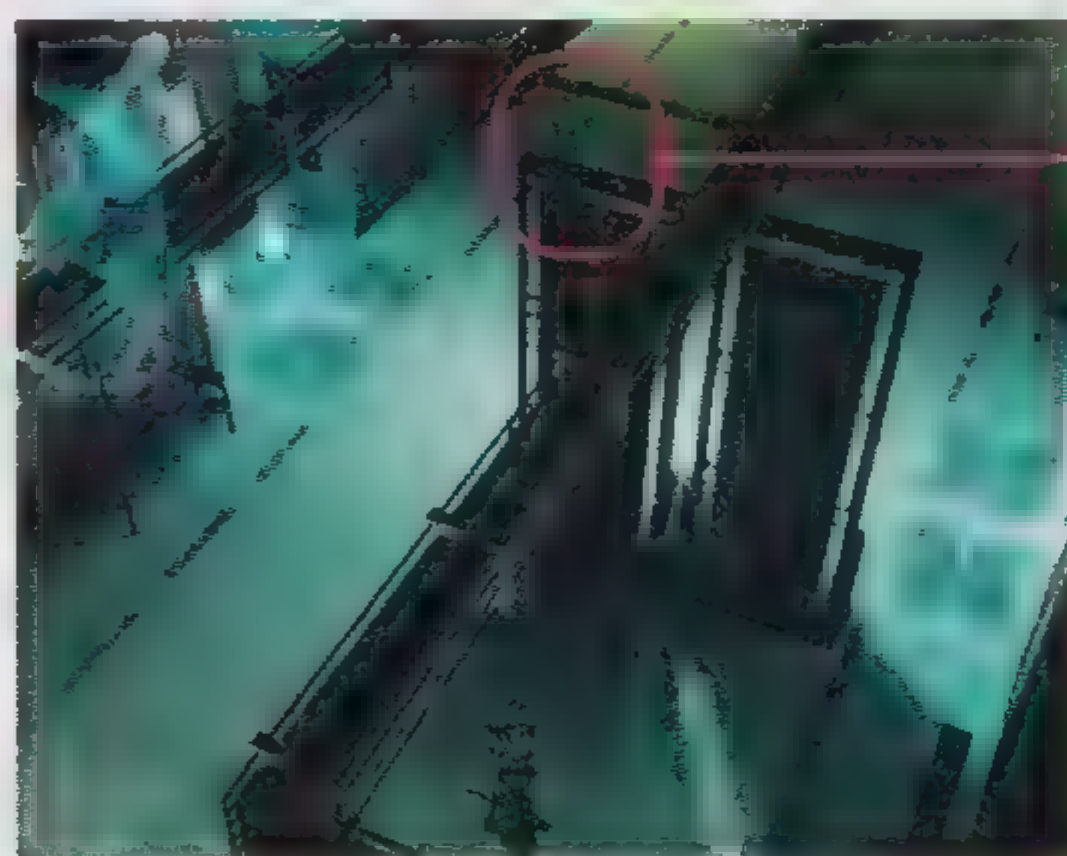
1 Gdy zabijamy strażnika, istotne jest, aby jego zwłoki nie zostały dostrzeżone przez innych. Jeśli wiemy, że okolicę wkrótce obejrzy towarzysz ofiary, podnosimy trupa  i przenosimy na przykład za skrzynie.




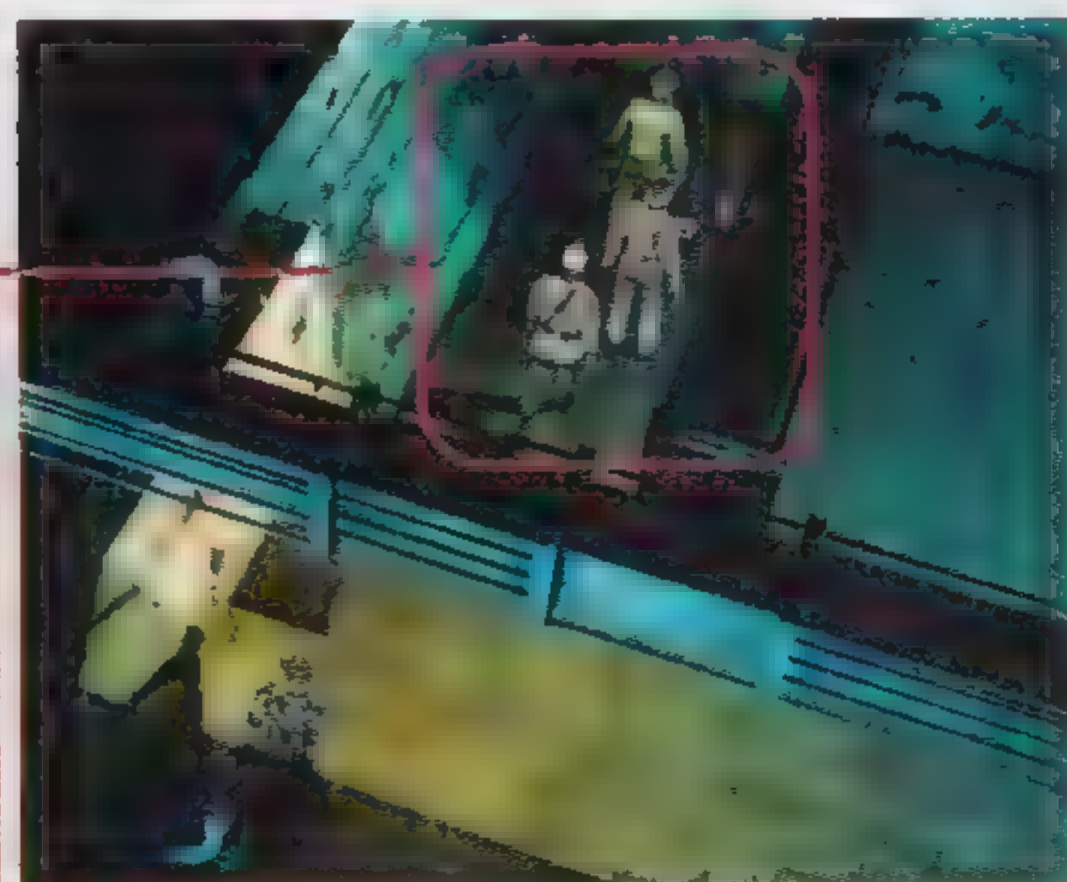
2 W wielu miejscach na przenosiny nie mamy czasu, bo strażnicy chodzą zbyt blisko siebie. W takich sytuacjach **staramy się odciągać ich pojedynczo** i zabijają w miejscu, przez które nie przechodzą żadne patrole.

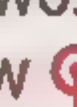


4 Patrolujących strażników wabimy latarką . Gdy wróg się oddala, stawiamy ją tak, by zobaczył ją, wracając. Gdy przeciwnik podchodzi do światła, przemykamy za jego plecami lub – jeśli to konieczne – zabijamy go.



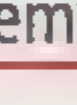
3 Najprostszym sposobem sprowokowania strażnika jest przebiegnięcie kawałek tak, by nas usłyszał. Natychmiast po cichu oddalamy się ze zdradzonej pozycji i schowani zza rogu zabijamy zwabionego wroga .



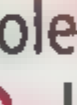
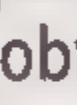
5 Sygnalizator dźwiękowy jest bardziej wszechstronny, bo działanie zaczyna na nasz znak i wywabia wrogów także zza ścian i z pomieszczeń. Z łatwością prowokujemy grupy strażników  i przemykamy za ich plecami.

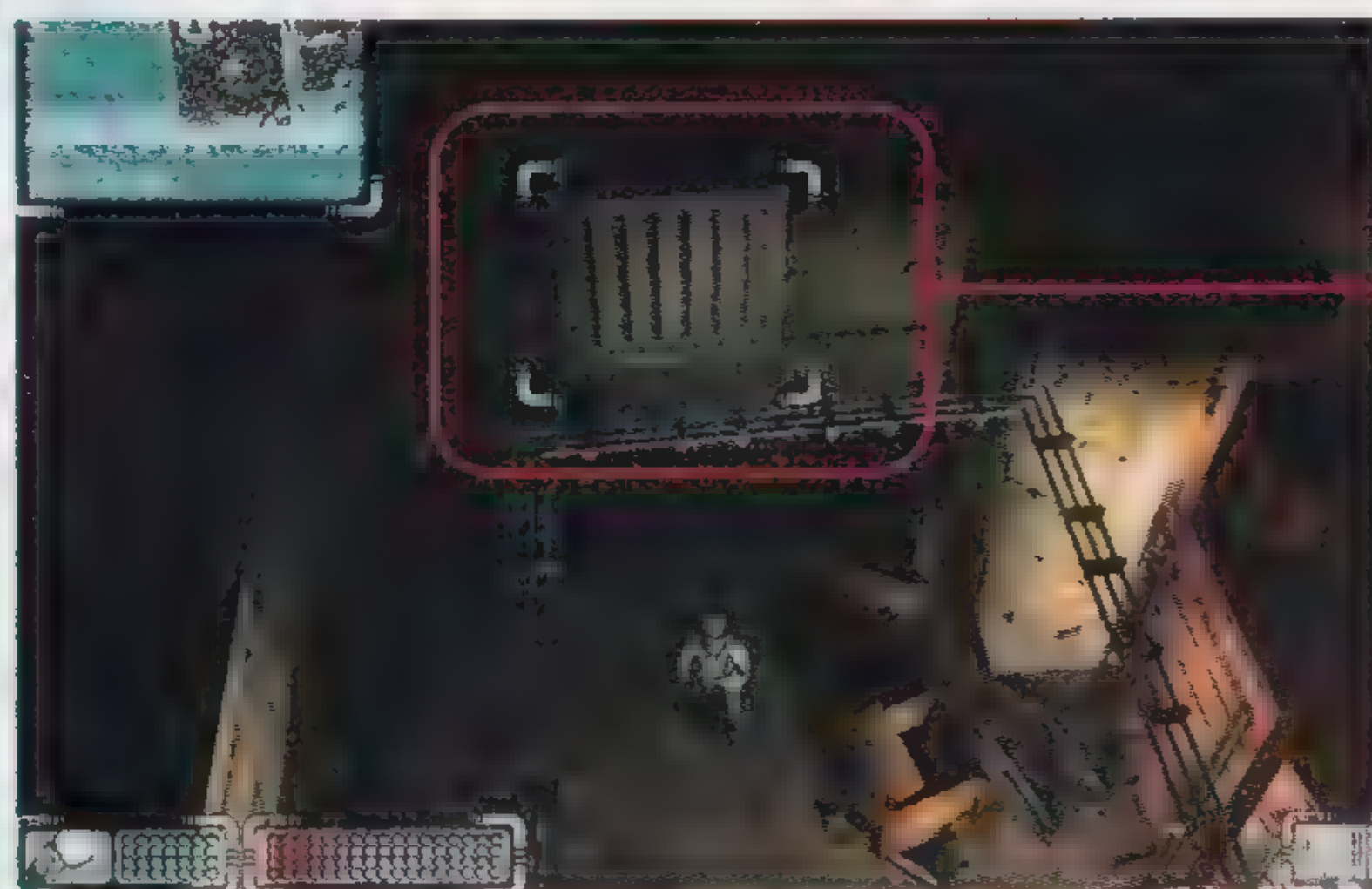
Badamy otoczenie

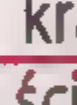


1 Zwracamy baczna uwagę na wszelkie szafki i półki. Do wszystkich staramy się podejść – obiekty, w których coś jest, zostają wtedy otoczone niebieską obwódką . Przeszukujemy je i zabieramy zdobycze.

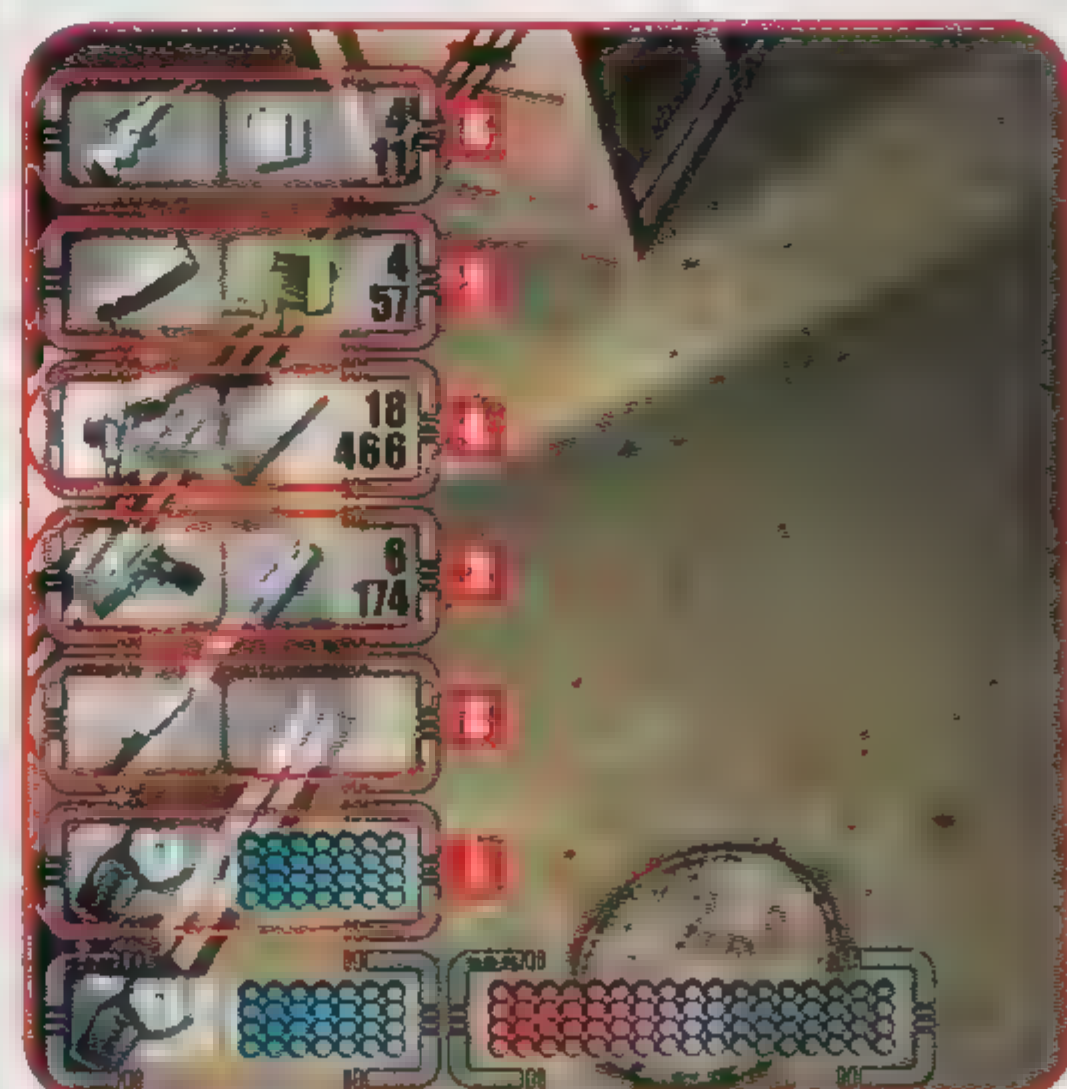


2 Sprawdzamy konsole , jak i komputery osobiste . Jeśli po podejściu do nich pojawia się obwódka – włamujemy się. Jedne otwierają drzwi, inne wyłączają kamery, z jeszcze innych zdobywamy tajne informacje.



3 Szukamy otworów wentylacyjnych. Są to kratki  wysoko na ścianach, po podejściu do których pojawia się obwódka. Wskakujemy do środka i bezpiecznie przechodzimy nad głowami niczego nie spodziewających się wrogów.

Korzystamy z różnych rodzajów broni



1 Paralizator

Do sparaliżowania wroga wystarcza jedno trafienie. Jeśli jednak w czasie ataku wróg trafia nas, paralizator pudłuje. Naładowanie trwa kilkanaście sekund, więc lepiej paraliżować zniechęca.

2 Nóż

Działa w bezpośrednim kontakcie, a skuteczny jest tylko przy zachodzeniu wroga od tyłu – zadaje wtedy cichą i natychmiastową śmierć.

3 Pistolet

Nasza podstawowa broń, świetna do zabijania od tyłu i strzałem w głowę. Dzięki cichym i poddźwiękowym pociskom pozwala usuwać wrogów stojących blisko siebie bez wzbudzania alarmu, jest jednak wtedy mniej celny.

4 Pistolet maszynowy

Stosujemy go, gdy atakujemy frontalnie. Spust naciskamy dopiero po dobrym wycelowaniu – tylko gdy cała seria trafia wroga, atak jest skuteczny.

5 Strzelba

Najskuteczniejsza broń na gorące sytuacje, jeden celny strzał z bliska zabija każdego. Sprawdza się też, gdy chcemy mieć pewność, atakując kogoś od tyłu.

6 Karabin snajperski

Jest bardzo celny nawet na ogromne dystanse, choć celowanie zajmuje dużo czasu. Mierzymy w głowy odległych strażników, ale uważamy, by nikogo nie było wtedy obok nas – broń robi ogromny huk! Sytuację poprawia cicha amunicja, ale trudno ją zdobyć.

Stosujemy różne elementy wyposażenia



1 Lornetka

Dzięki niej oglądamy cały obszar przed nami, i to nawet gdy jest spowity ciemnościami. Przydaje się niezwykle rzadko.

2 Apteczka

Występuje w wersji małej, regenerującej około ćwierć paska zdrowia i w dużej, leczącej niemal całkowicie. Przed większą strzelaniną warto zaopatrzyć się w zapas apteczek.

3 Gaz usypiający

Ma tę zaletę, że nie działa na nas. Wersją z zapalnikiem czasowym usypiamy wrogów stojących w grupach, do których daje się blisko podejść

niezauważonym. Wersji reagującej na ruch używamy do bezkrwawego unieszkodliwiania cywili. Najpraktyczniejsza jest wersja zdalnie uruchamiana – kładziemy ją w miejscu spotkania patroli lub wabimy do niej strażników i odpalamy w stosownym momencie.

4 Latarka

Wrogowie reagują na jej widok i idą się jej przyrzeć. Stawiamy ją, gdy wróg nie patrzy w dane miejsce. Zostawioną latarkę daje się zabrać.

5 Sygnalizator

Zdalnie uruchamiane urządzenie zwabia wszystkich okolicznych strażników w jedno miejsce. Po

uruchomieniu alarmu sygnalizator nie daje się podnieść – tracimy go.

6 Ładunki wybuchowe

Podobnie jak gaz, występują w wersjach aktywowanych na różne sposoby. Choć zdobywamy je później, są mniej praktyczne. Nie jesteśmy odporni na ich działanie, a wybuch zabija ofiary, co zawsze oznacza ujemne punkty na koniec misji.

7 Komputer

Przechowuje zdobyte w trakcie wykonywania misji dokumenty oraz zapisy rozmów. Tutaj również wprowadzamy tajne kody, jeśli misja wydaje nam się zbyt trudna.

PRZEBIEG GRY

Dostajemy się do bazy



1 Dwóch pierwszych strażników zabijamy zza węgła w momencie, gdy przystają poza zasięgiem wzroku następnych. Przeszukujemy ciała. Dalej dwóch wrogów grzeje się przy beczce. Czekamy, aż jeden odejdzie na bok i zabijamy go cichą amunicją.



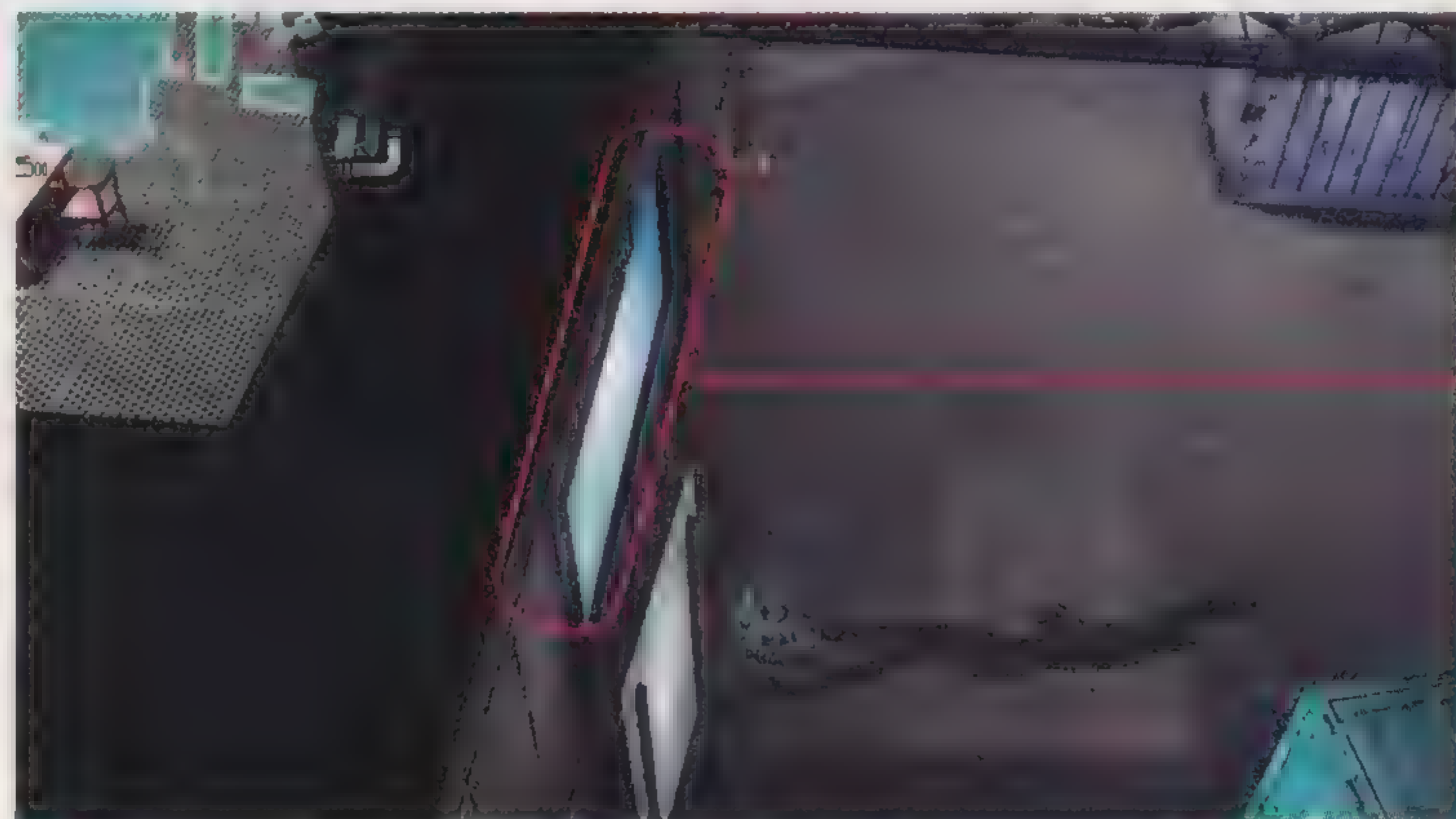
2 Wychylając się, zabijamy strażnika i naciskamy czerwony przycisk, który otwiera kratę. Cofamy się i idziemy tam. Trasy między płotami pilnuje dwóch strażników, pierwszego zabijamy, gdy podchodzi najbliżej nas – ciała nikt tam nie znajduje.



3 Z drugim strażnikiem postępujemy tak samo i idziemy na lewo. Obchodzimy hangar, czekamy, aż kursujący wzdłuż niego strażnik oddala się na prawo i idąc wzdłuż płotu, a potem ściany, dochodzimy do drzwi i łamiemy kod.



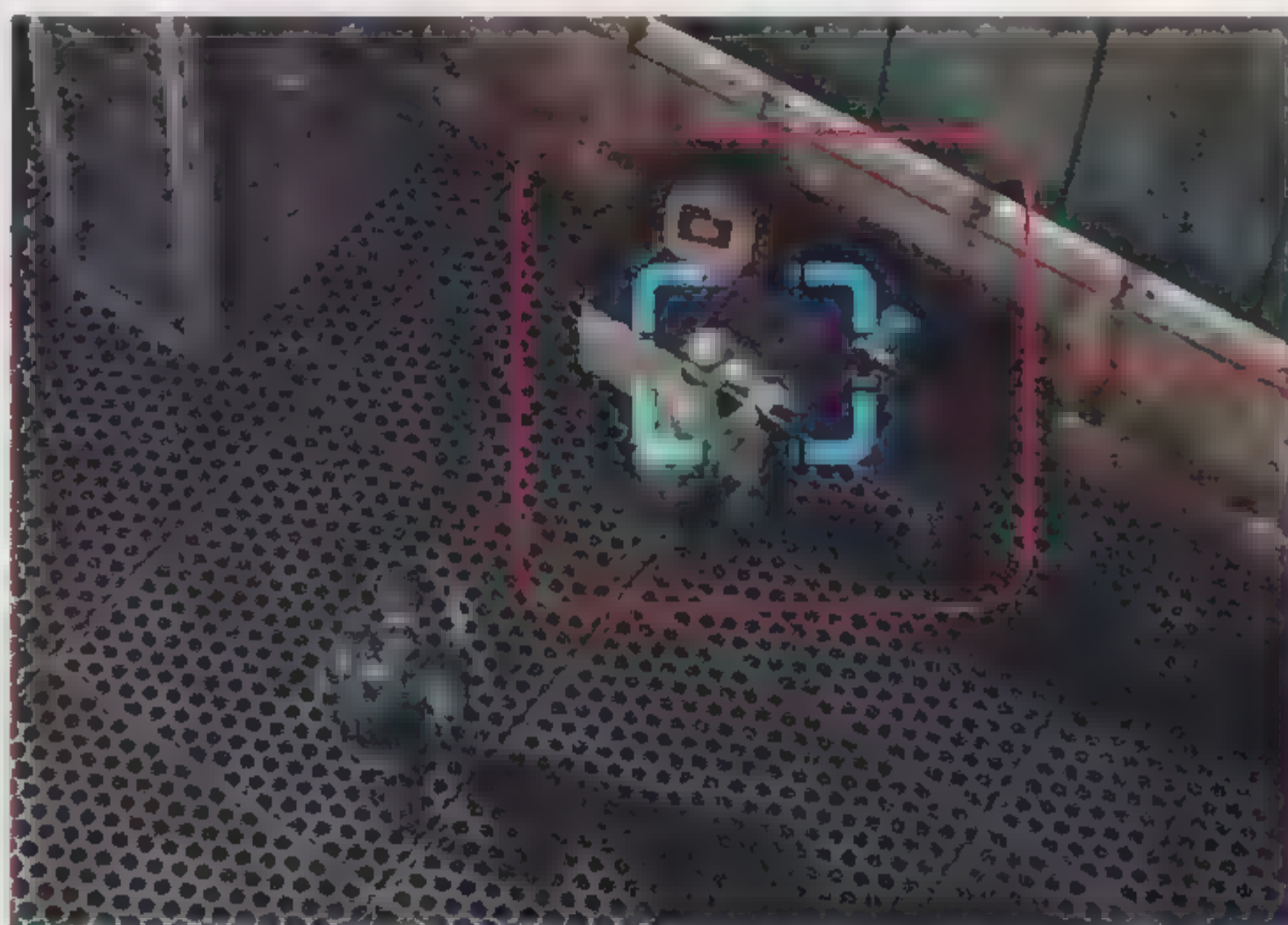
4 W pomieszczeniu po lewej przeszukujemy szafę. W okolicy krąży strażnik, ale łatwo kryjemy się przed nim za rzędami szafek. Idziemy do rozwidlenia i skręcamy w prawo. Schowani za kontenerem zabijamy strażnika.



5 Idziemy wzdłuż lewej ściany, zabijając kolejnych trzech strażników w zaułkach, gdzie nie widać ich trupów. Trzeciego zabijamy, gdy jest najdalej od okna. Skradając się, przemykamy do drzwi pomieszczenia tuż obok szyby i kamery.



6 Przyciśnięci do lewej strony framugi otwieramy drzwi. Wychylamy się i używając cichej amunicji, zabijamy strażnika na środku. Po lewej stronie zbieramy z półek cichą amunicję do pistoletu.



7 Włamujemy się do wszystkich trzech komputerów. Uwaga – przy jednym z nich siedzi strażnik, ale zabijanie go nie jest konieczne. Skradając się, włamujemy się do komputera, przy którym pracuje.

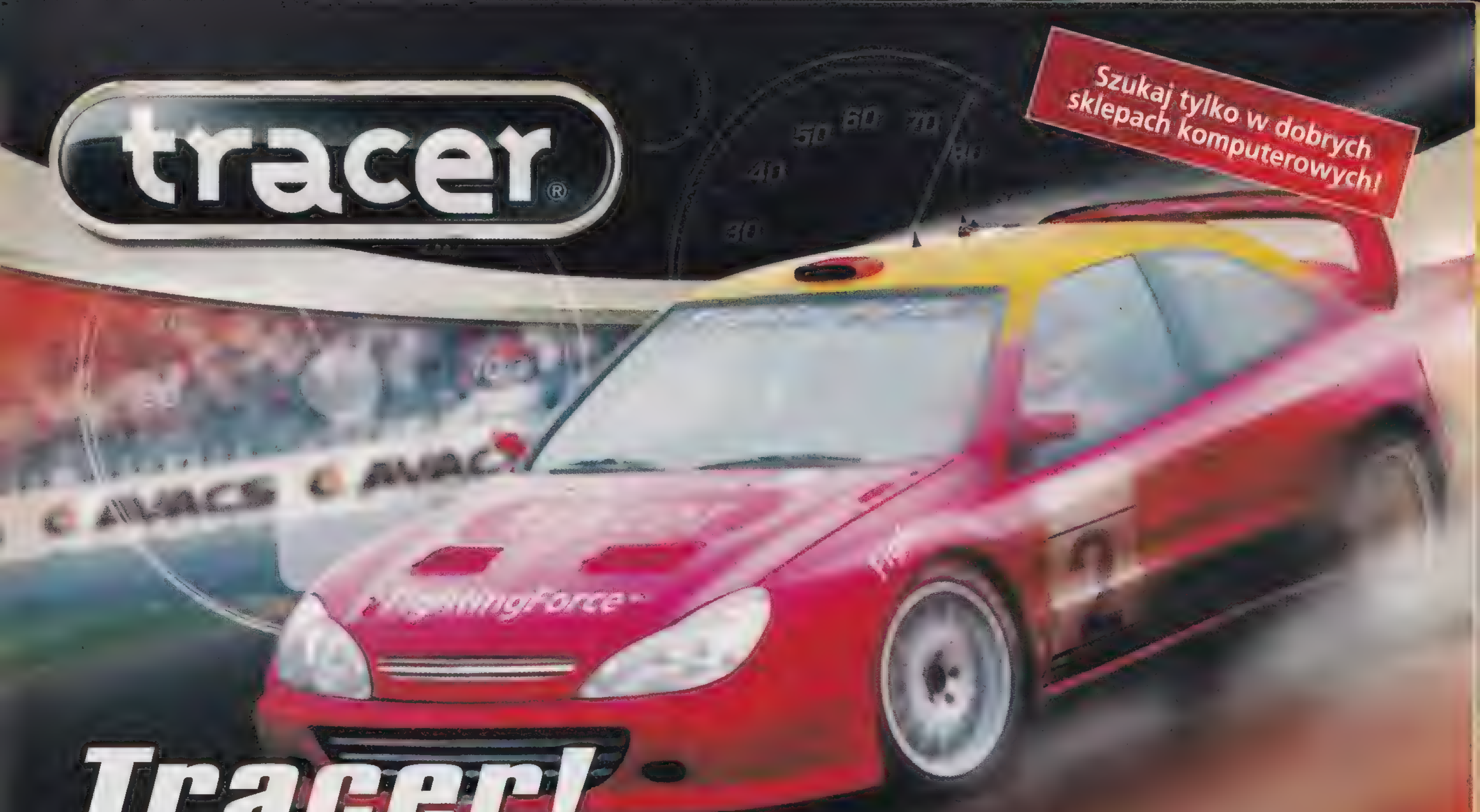


8 Wchodzimy do sali i wychylając się zza pierwszego kontenera, zabijamy łysiego strażnika. Uważając na patrol z lewej, przemykamy się za wrogiem pilnującym drzwi i wychodzimy na zewnątrz.



tracer®

Szukaj tylko w dobrych sklepach komputerowych!



Tracer!

Ale jazda!!

kierownica z
ForceFeedbackiem
TYLKO

269 PLN

ForceFeedback



RoadStar

- Pełnowymiarowe koło kierownicy • Dźwignia zmiany biegów • 4 przyciski funkcyjne • Pedaty gazu i hamulca



FightingForce

- Technologia Force Feedback • 16 programowalnych przycisków funkcyjnych • Autokalibracja • Pedaty gazu i hamulca



* sugerowana cena detaliczna brutto kierownicy FightingForce

Dostajemy się do bazy



9 Podbiegamy na wprost i kawałek w prawo do wózka widłowego. Obchodzimy go, kryjąc się przed strażnikiem i wchodzimy do szopy. Wychodzimy z drugiej strony i ruszamy na prawo, wyczekując tego samego strażnika. Chowamy się za drzewami.

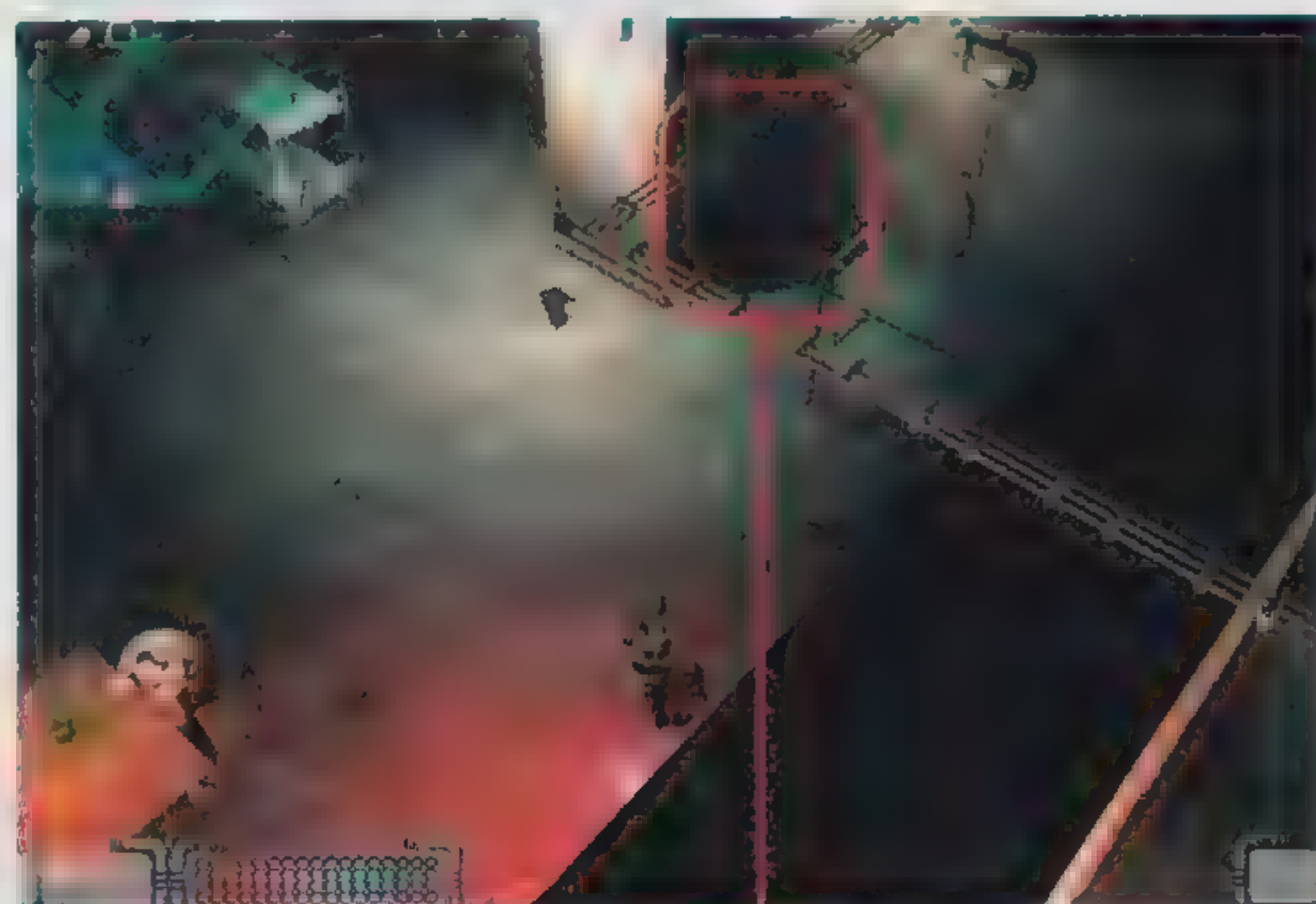


10 Wyczekujemy na moment, aż patrole są zwrócone w inną stronę i skradamy się w stronę bramy na lotnisko. Gdy tylko wystarczająco oddalamy się od dwóch strażników, przełączamy się na chodzenie i chowamy za śmigłowcem.



11 Jedyne strażnik patrolujący lotnisko jest bardzo łatwy do ominięcia. Gdy już przemycamy za jego plecami, schodzimy pochylnią do drzwi i łamiemy kod. Jeśli nie zostaliśmy dotąd zauważeni, jesteśmy już bezpieczni i kończymy etap.

Odzyskujemy sprzęt



1 Skradamy się do szafki, z której zabieramy paralizator i latarkę. Wychodzimy z pomieszczenia. Na końcu długiego korytarza przechodzimy przez drzwi. Uważamy, bo za kolumną zamontowana jest kamera. Jej pole widzenia sprawdzamy na mapie.



2 Gdy strażnicy oddalają się, biegniemy w prawo. Chowając się w pokoju, a potem w szybie wentylacyjnym, mijamy strażnika. Włamujemy się do pomieszczenia naukowców. Po ich rozmowie przyklejamy się do ściany, bo inaczej nas zauważają.



3 Skradamy się do dużego komputera i włamujemy się do niego. Otwieramy drzwi. Przechodzimy przez nie i idziemy w lewo aleją szafek. Obok śpiącego żołnierza jest szyb wentylacyjny, którym przedostajemy się do pokoju strażników pilnujących windy.



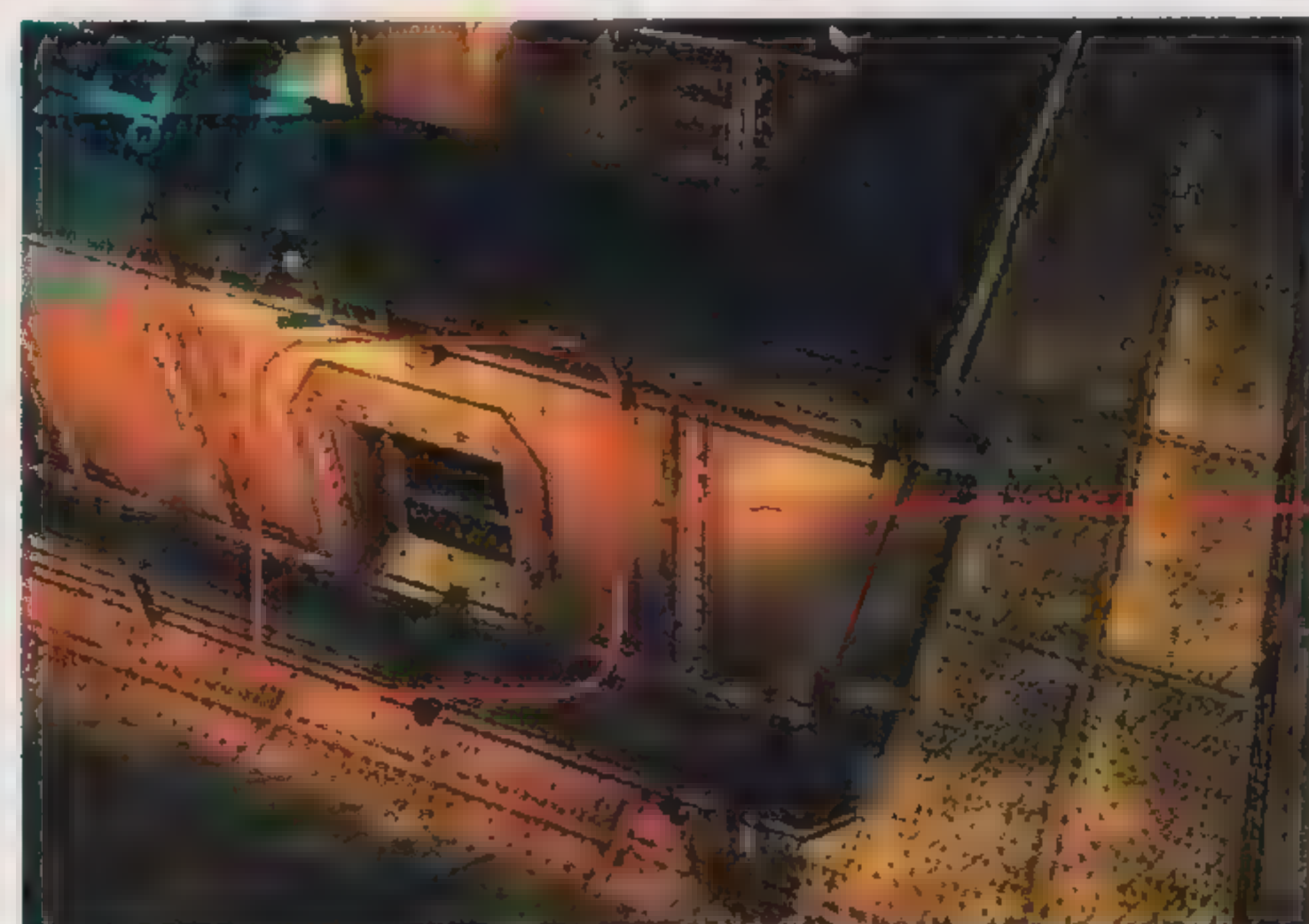
4 Po cichu przechodzimy za plecami strażnika do komputera i uruchamiamy windę. Wycofujemy się kanałem wentylacyjnym. Trzymając się z dala od szyb, wchodzimy do windy i po zjechaniu na niższy poziom ruszamy w prawo.



5 Przechodzimy do wielkiej sali z szybami. Przemycamy za plecami naukowców za oknami po lewej, uważając cały czas na tego strażnika. Włamujemy się do komputera. Wracamy i przechodzimy przez właśnie otwarte drzwi.



6 Strażnika wabimy latarką, przechodzimy za jego plecami. Zaraz za nim wchodzimy w szyb wentylacyjny. Docieramy do pokoju strażników. Gdy spacerujący strażnik wraca do stolika, przemycamy za nim i włamujemy się do dużego komputera.



7 Wracamy szybem na korytarz, idziemy prosto i na lewo do magazynu. Poruszając się prawą stroną, mijamy kolejnych strażników, aż przedostajemy się do pomieszczenia w centrum magazynu.



8 Włamujemy się do komputera. Otwiera się przejście do dalszego etapu, dostajemy też kod potrzebny do odzyskania naszego sprzętu. Jeśli go zapominamy, znajdujemy go w naszym komputerze.



9 Litera to oznaczenie magazynu – szukamy jej na ścianach składów. Podchodzimy do terminala i wpisujemy na klawiaturze drugą część kodu. Z bronią i komunikatorem stajemy do dalszej walki!

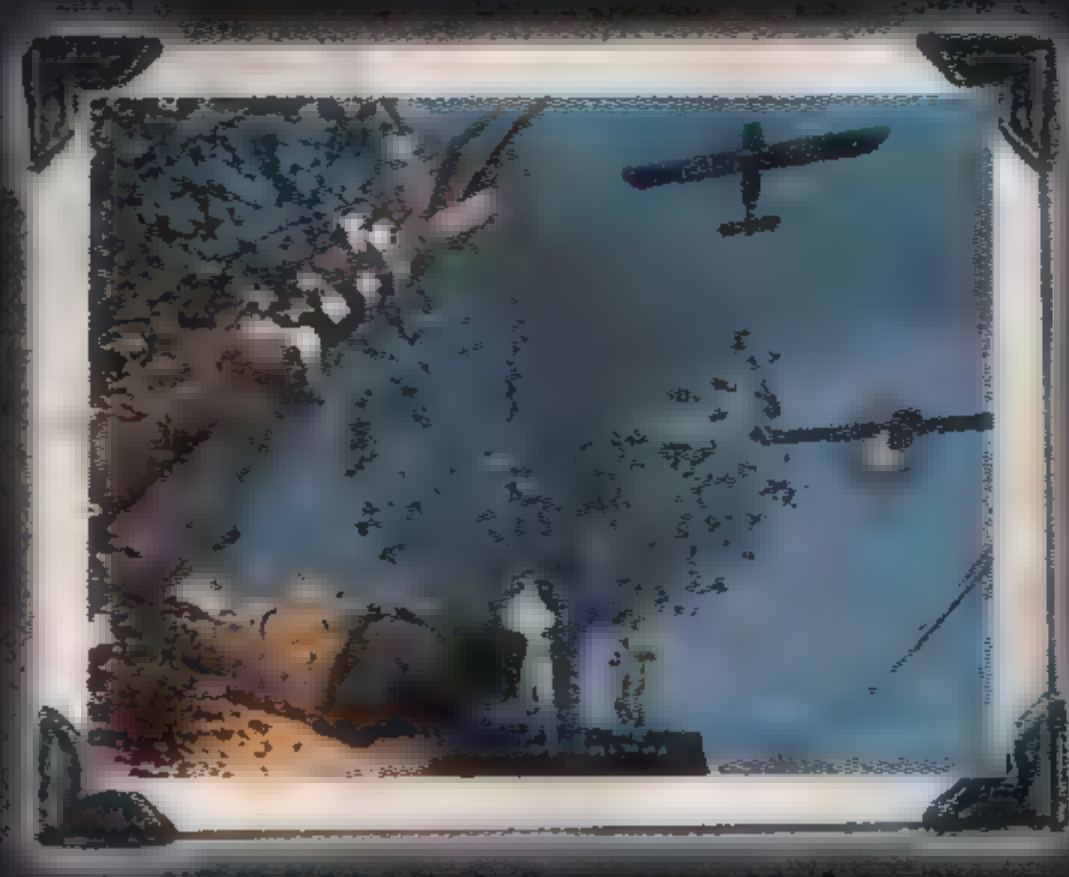
14 lutego 1943.

Za każdym zabójczym czołgiem podąża kolejny zabójczy czołg.



Niemieckie dywizje pancerne strzegą wrót do Europy, kontrolując porty Afryki Północnej i krwawo powstrzymując ofensywę Aliantów. Zmierz się z własnym strachem, uwolnij Afrykę Północną i walcz tak, aby historia znów się powtórzyła.

Jedenaście poziomów w trybie gry jednoosobowej zdecyduje o losie Europy. Wzywaj wsparcie artyleryjskie. Wykorzystuj pojazdy, wśród których znajdziesz czołg M-4 Sherman. Nowe modele żołnierzy, skiny i próbki dźwiękowe dla armii amerykańskiej, brytyjskiej i włoskiej. Tryby gry wieloosobowej: pole bitwy i konieczność wykonywania określonych zadań. Żołnierze wzięci do niewoli stają się jeńcami wojennymi, których musisz uratować w nowym trybie oswobodzenia.



PC CD-ROM

POWERED BY
gamespy

Medal of Honor Allied Assault™ Breakthrough.*
Nie grasz, tylko zgłaszasz się na ochotnika.

Challenge Everything
mohaa.ea.com

*Wymaga oryginalnego Medal of Honor Allied Assault lub Medal of Honor Allied Assault Deluxe Edition.

© 2003 Electronic Arts. Medal of Honor, Allied Assault, EA Games, logo EA Games oraz hasła „You don't play, you volunteer” oraz „Challenge Everything” są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. GameSpy i logo „Powered by GameSpy” są znakami zastrzeżonymi GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA Games jest marką Electronic Arts.

Jak rozpętałem II wojnę światową

Nieznane przygody Franka Dolasa

Gra fabularna | Przygody Franka Dolasa są nie tylko niezwykle, ale i trudne. **GRY** podpowiadają, jak wzmocnić drużynę

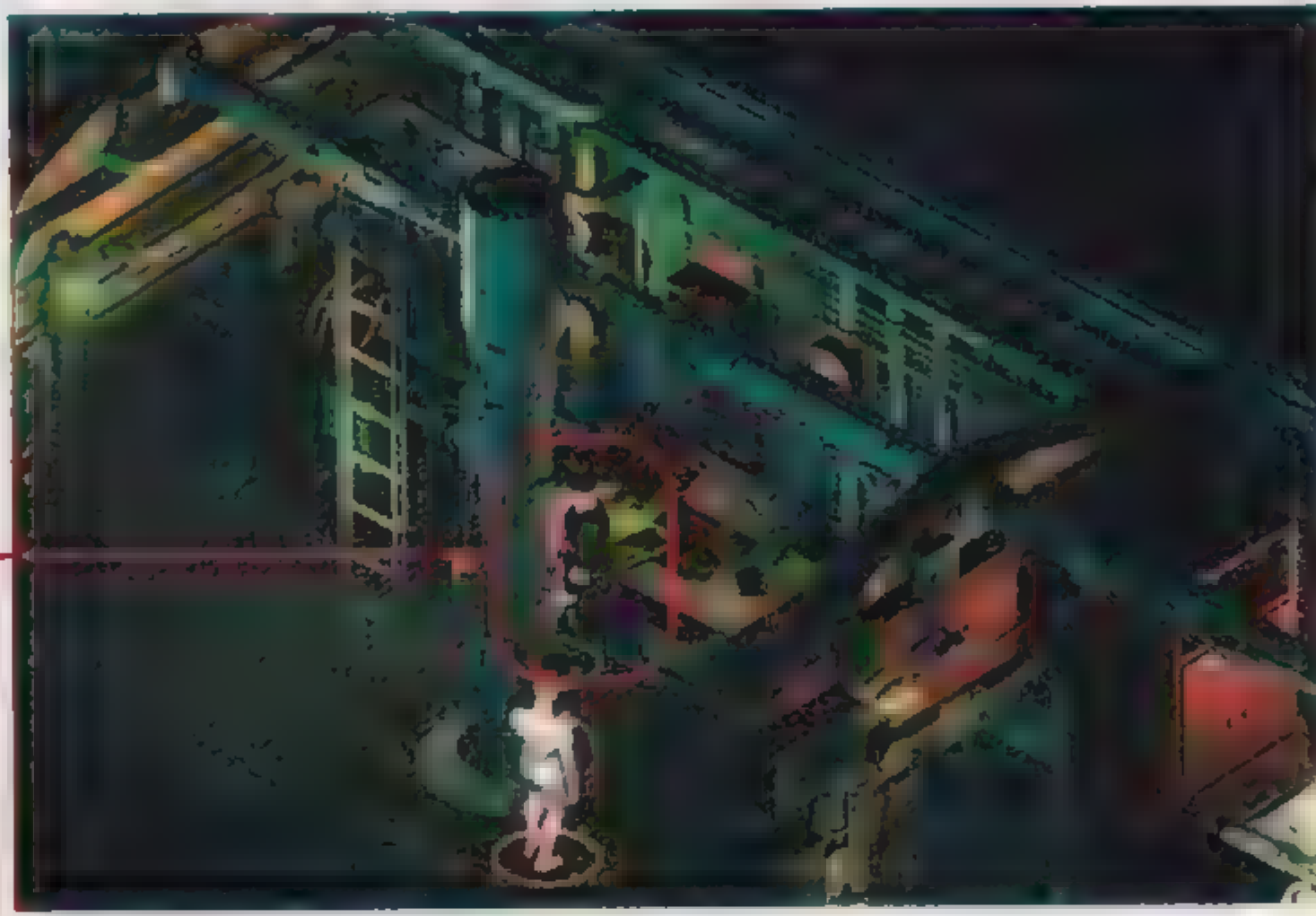
Test gry na stronie 42

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

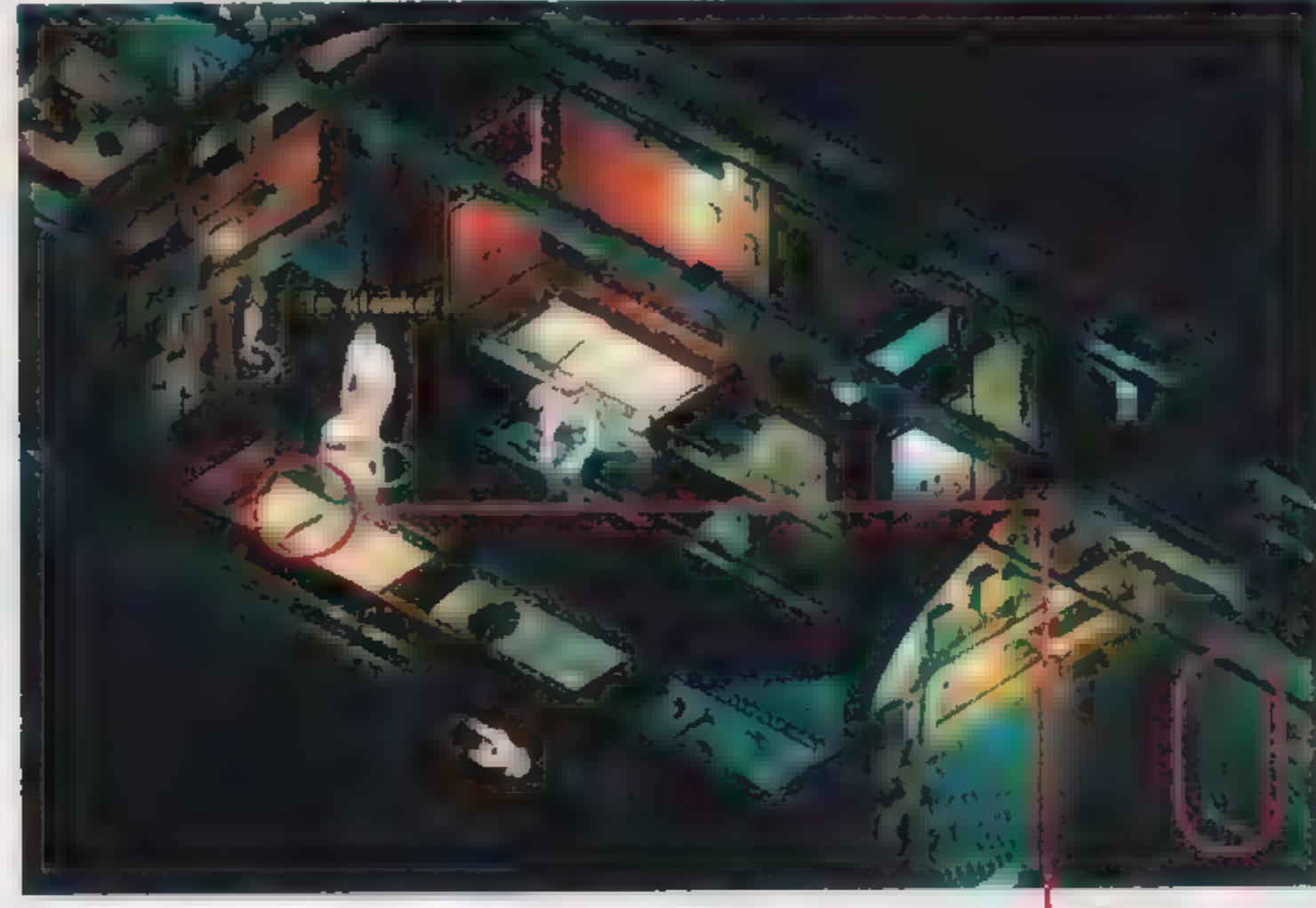
Płyniemy łodzią podwodną



1 Idziemy tutaj i klikamy prawym przyciskiem na śnieg. Szybko przechodzimy w stronę łodzi i klikamy prawym przyciskiem myszy. W rozmowie trzymamy się wersji o łowieniu ryb – śledzi norweskich.

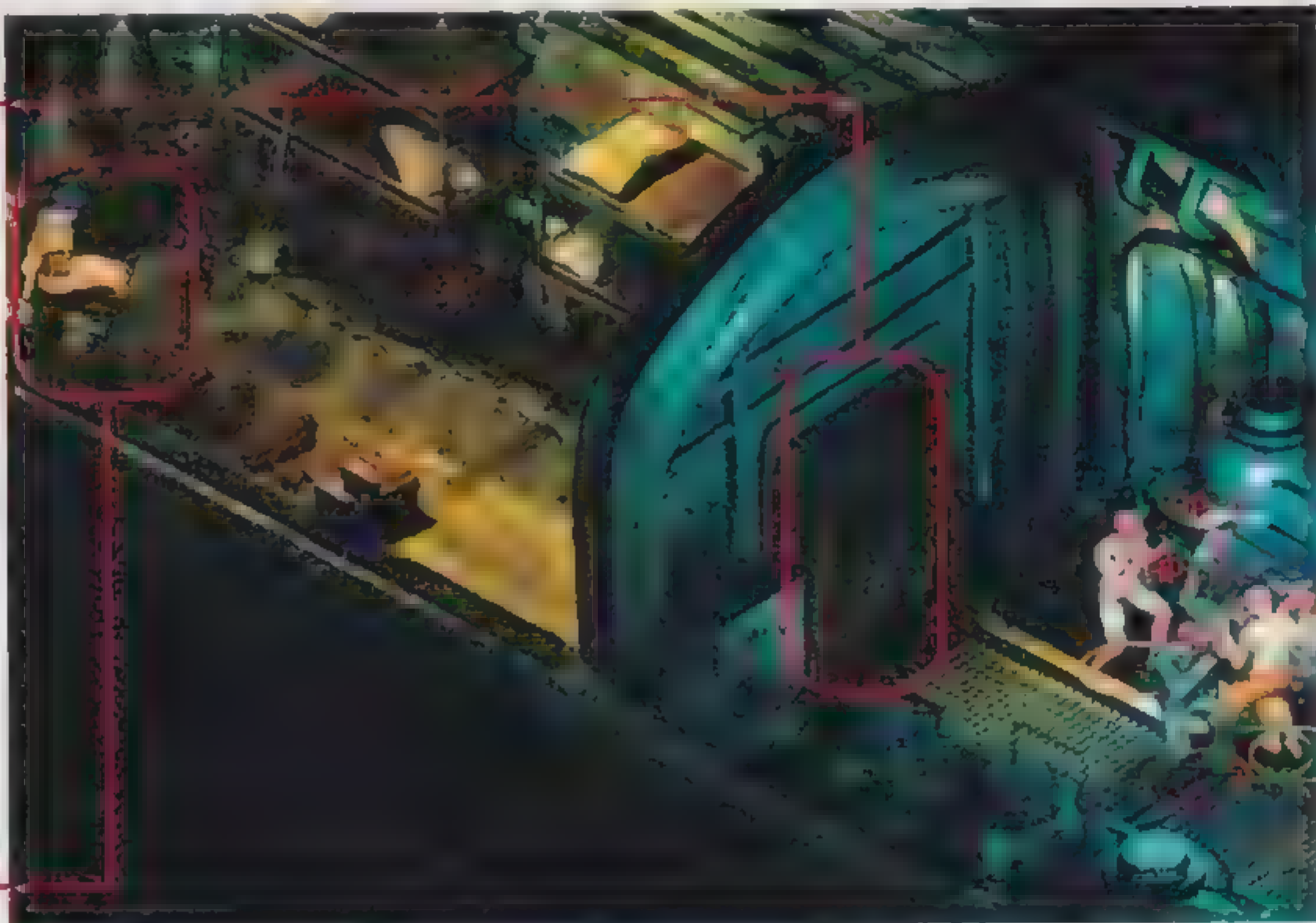


2 Po wejściu na pokład łodzi rozmawiamy z kapitanem . Jeszcze raz rozmawiamy i zwracamy się z prośbą o pomoc. Wybieramy dodatkowego żołnierza. Przyłącza się do nas Ulryk.



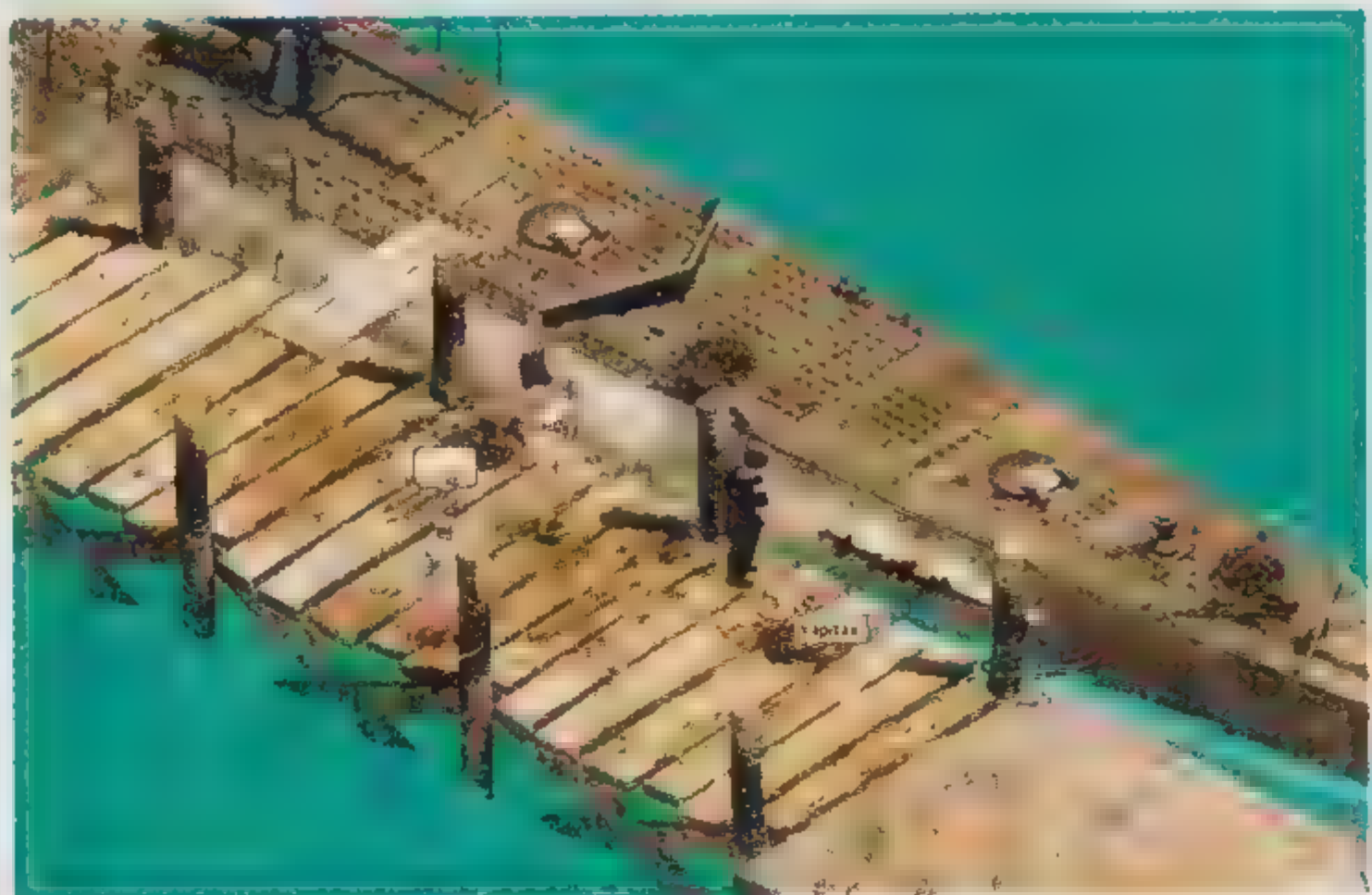
3 W sypialni zaglądamy pod poduszkę . Z klamką idziemy do toalety . W dialogu wybieramy otwarcie drzwi. Zabieramy wszystkie przedmioty, jeszcze raz wchodzimy i korzystamy z ubikacji, czytając napisy.

4 Przechodzimy na drugą stronę łodzi i walczymy na pięści z niemieckimi marynarzami. Drzwi otwieramy kluczem francuskim znalezionym w toalecie, korzystając z opcji dialogowej. Znajdujemy związanego bosmana i uwalniamy go.

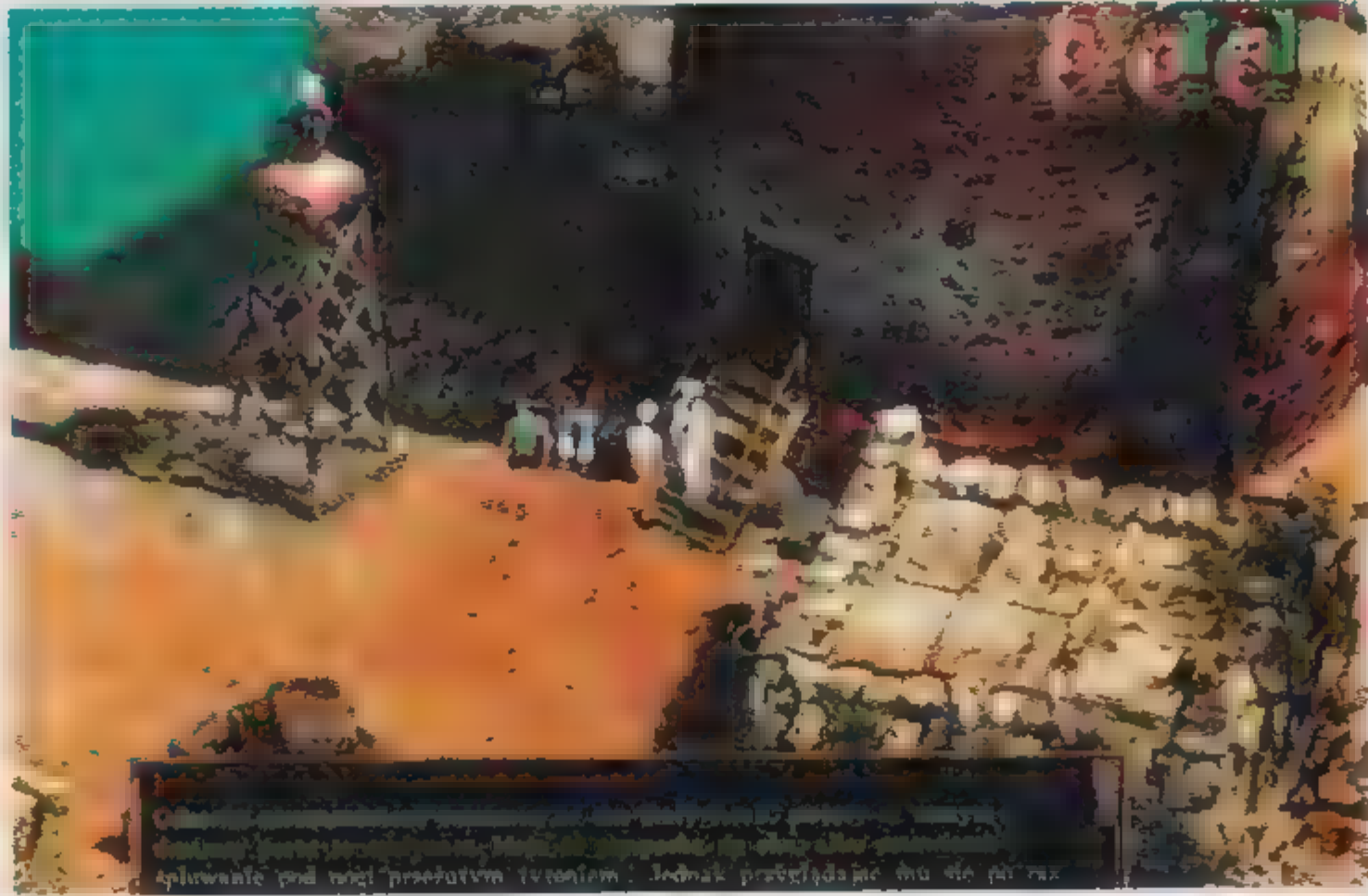


5 Wracamy do kapitana i mówimy, że bosman żyje, ale jest ranny. Stary wilk morski panikuje i biegnie sprawdzić, co się dzieje. Kiedy odchodzi, podchodzimy do biurka i czytamy jego dziennik . Po krótkiej chwili trafiamy do portu.

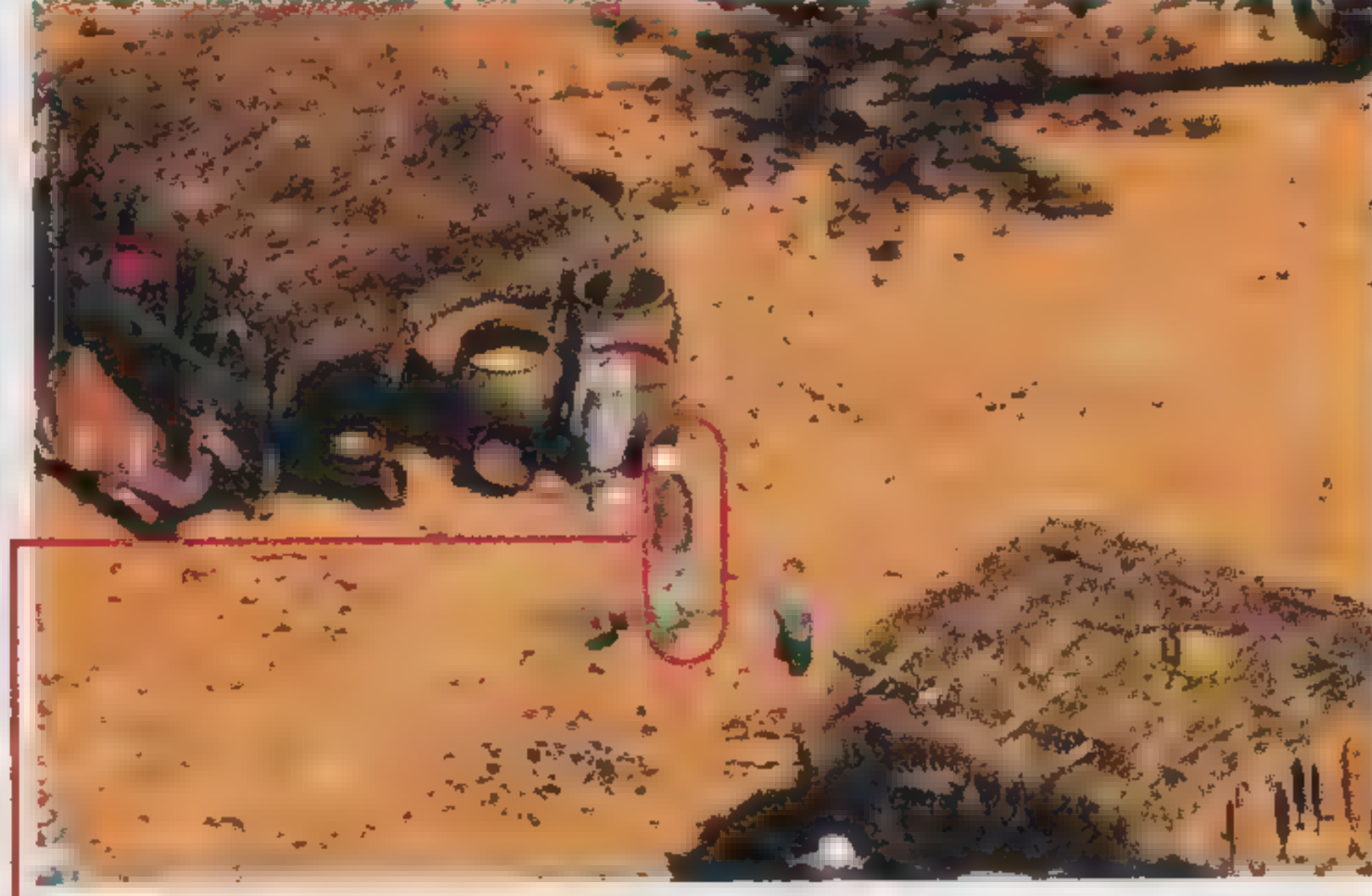
Lądujemy w Afryce



6 Po wyjściu z łodzi omawiamy z kapitanem wszystkie tematy. Mamy znaleźć farbę. Odnajdujemy kobietę stojącą przed domem i rozmawiamy o mężu.

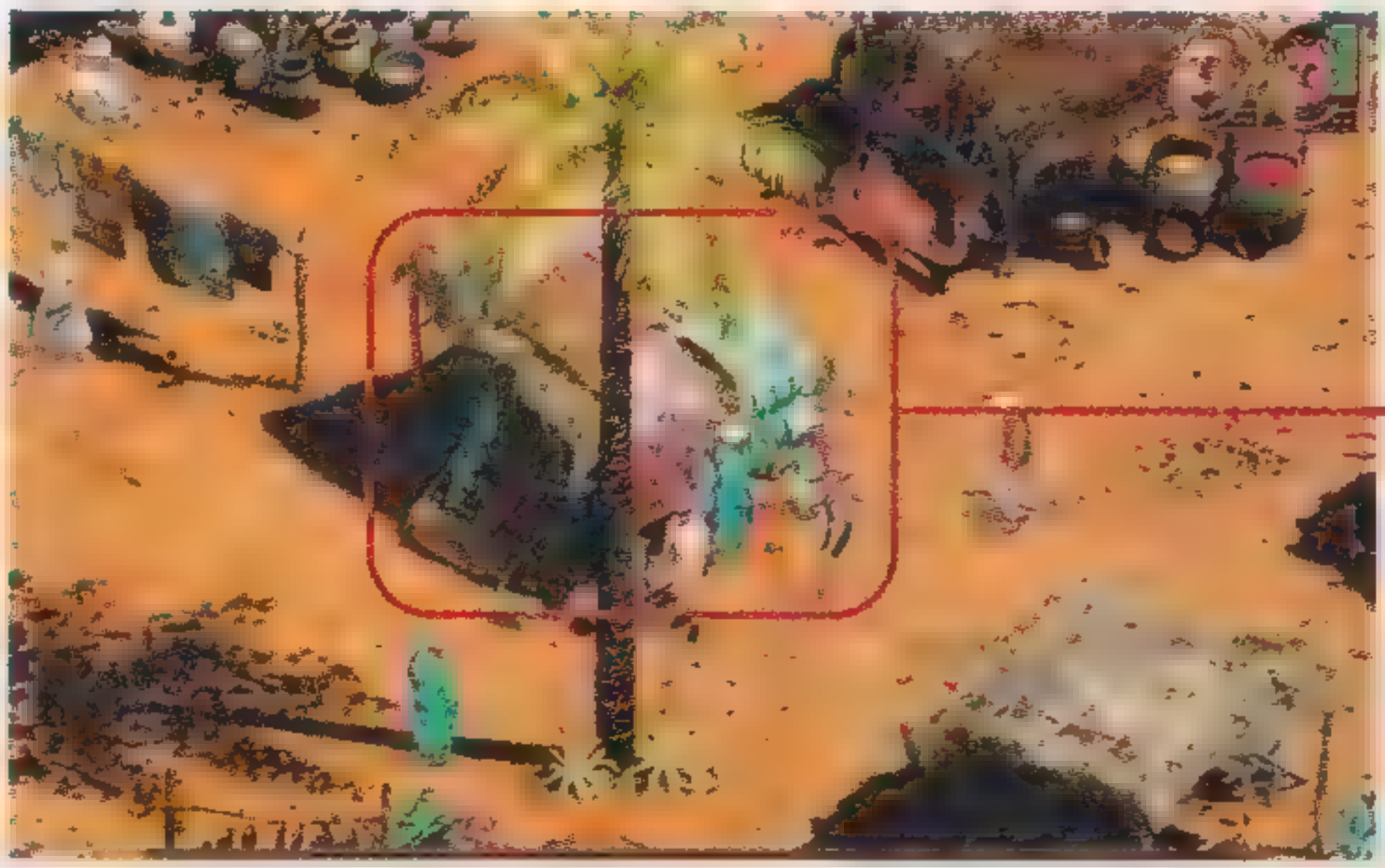


7 Idziemy do portowej wieży. Rozmawiamy z Lade-nem bin Osamą o jego imieniu i synu. Pytamy o wypożyczenie wędki. Będą potrzebne papiery.

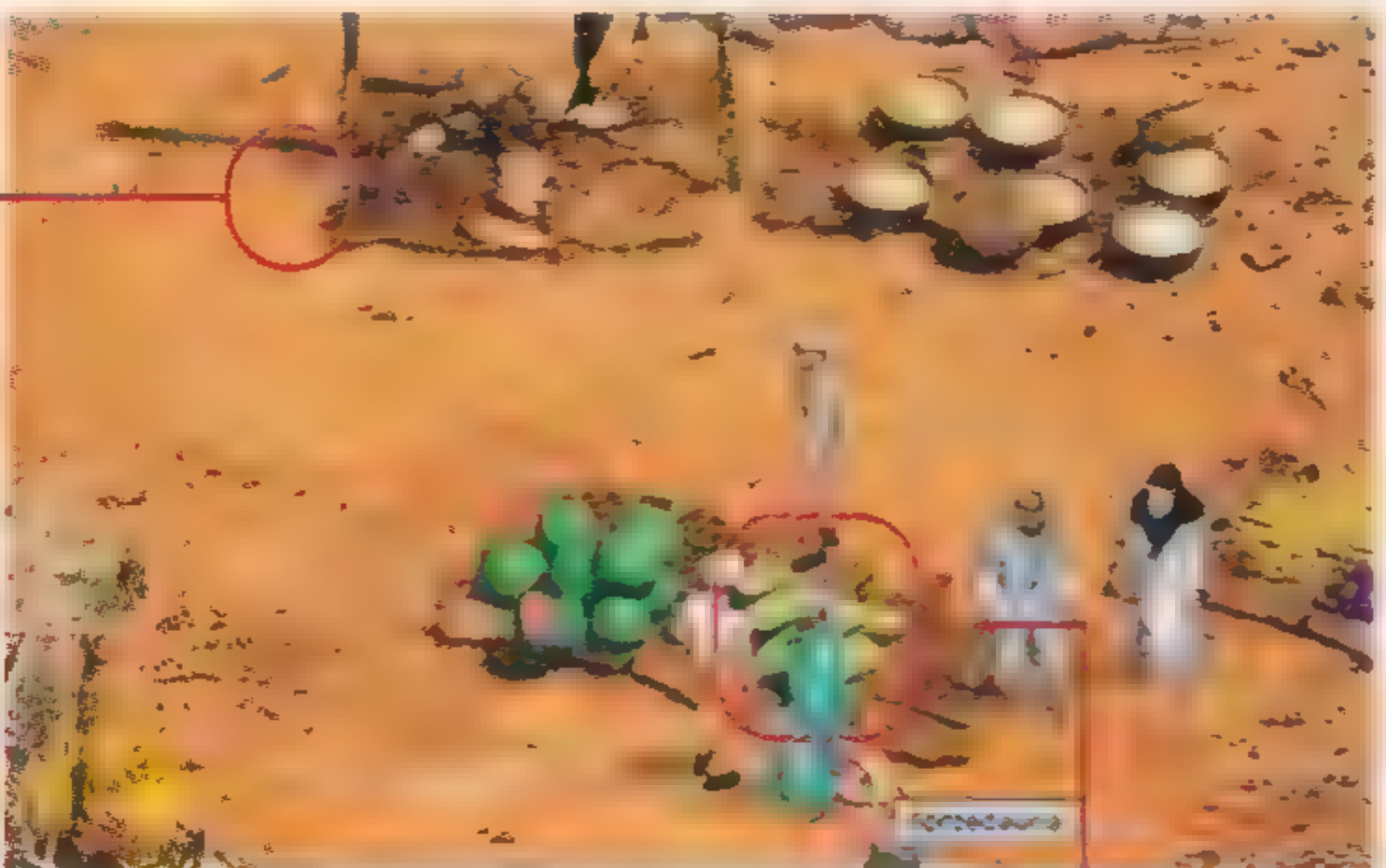


8 Idziemy ekran w dół i trafiamy na targowisko. Zaczynamy handlarza farbami . Obiecuje dać nam żółtą farbę, jeśli nakarmimy jego osła.

Lądujemy w Afryce



9 Podchodzimy także do sprzedawcy dywanów. Zleca nam misję dostarczenia cennego dywanu do fakira mieszkającego w pobliskiej oazie.



10 Stajemy przy stoisku z kabaczkami. Bieremy skórę węża i klikamy prawym przyciskiem myszy na kabaczkę. Gdy pojawia się handlarz, próbujemy kupić warzywa. Nic z tego – to rzadki towar.



11 Idziemy na prawy skraj targu i wchodzimy do karczmy. Klikamy na garnek za kontuarem i rozmawiamy z barmanem, poruszając temat garnka. Kiedy zaczyna marudzić, że sprzętu nie odda, grozimy mu pobiciem. Potem zaczynamy z nim handlować i kupujemy od niego chochlę i kostki cukru. Następnie rozmawiamy z ludźmi w knajpie. Pytamy ich przede wszystkim o Hassana i jego żonę, Fatimę.

Odwiedzamy oazę



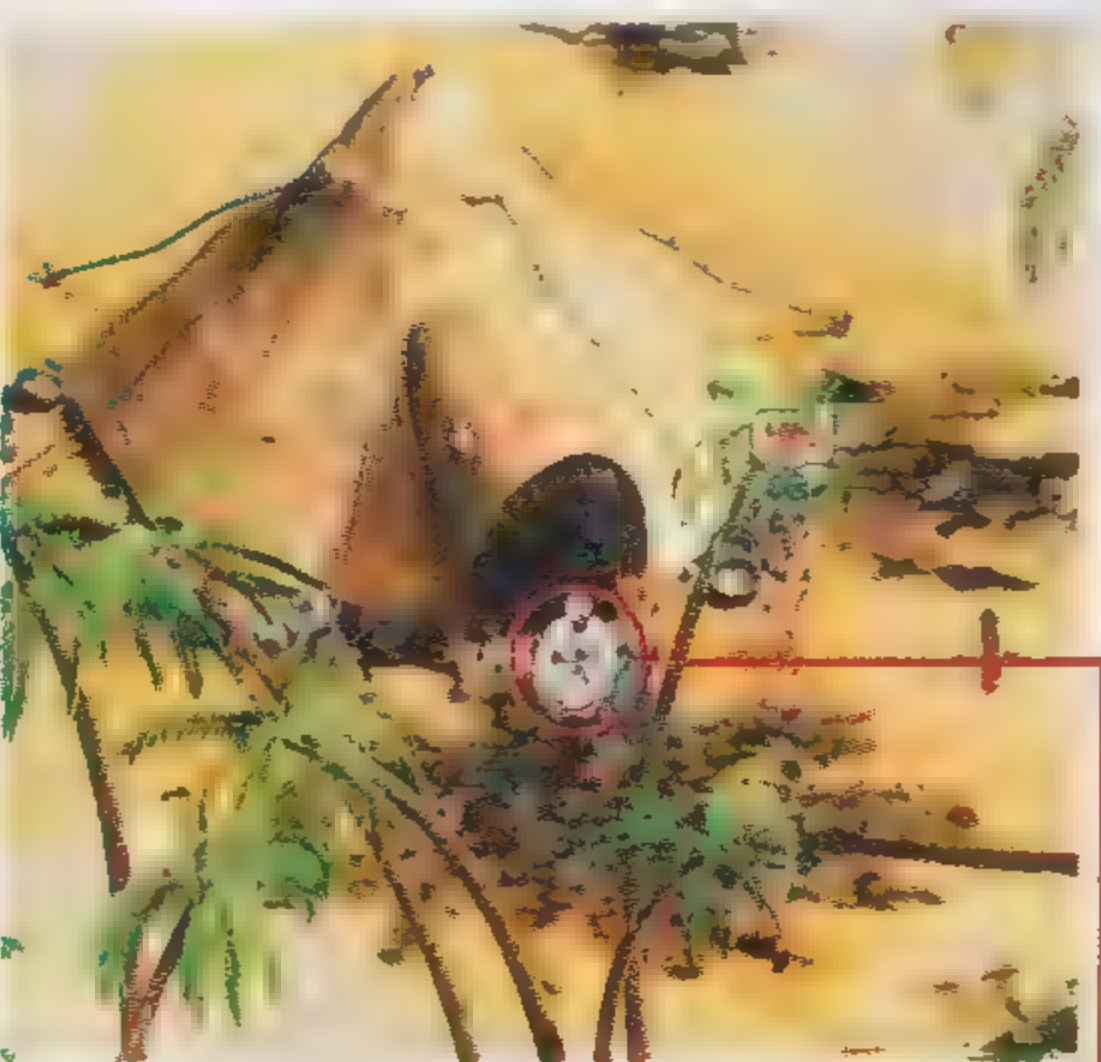
12 Zanim udajemy się do oazy, zaliczamy wszystkie lokacje dokoła miasta i zabijamy kręcących się tam Niemców. Zbieramy doświadczenie, broń oraz sprzęt. Drogę do oazy pokonujemy biegiem. Omijamy przy tym większe grupy agresywnych Arabów. Oaza znajduje się w tym miejscu.



13 W oazie podchodzimy do jednej z lepierek i klikamy prawym przyciskiem na wnękę po lewej, tak jakbyśmy chcieli rozpocząć dialog. Franek wchodzi do środka i przeszukuje tę część lepianki. Znajdujemy stary siennik. Możemy też przeszukać prawą część lepianki, by przekonać się, co tam siedzi...



14 Odszukujemy także fakira, któremu mieliśmy dostarczyć dywan. Oddajemy przesyłkę i dostajemy 2000 złotych monet w ramach zapłaty. Jeśli teraz ponownie rozpoczynamy rozmowę z fakirem, dowiadujemy się, że chętnie zapłaci za żywego węża, bo stary zdechl. To nieobowiązkowe zadanie.



15 Następnie kierujemy się do namiotu druciarza. Rozmawiamy z nim i prosimy go o naprawę naszego garnka z karczmy. O dziwo, usługę wykonuje, nie biorąc od nas pieniędzy!



16 Podchodzimy do mężczyzn grających na matach w karty. Gramy, nie starając się za bardzo. Po przegranej pytamy krupiera o Hassana i podążając z nim grupę Niemców.



17 Idziemy w stronę wielbłądów i rozmawiamy z jednym z nich. W opcji dialogowej wybieramy poczęstowanie zwierzęcia cukrem. Zdobywamy nowego członka drużyny.

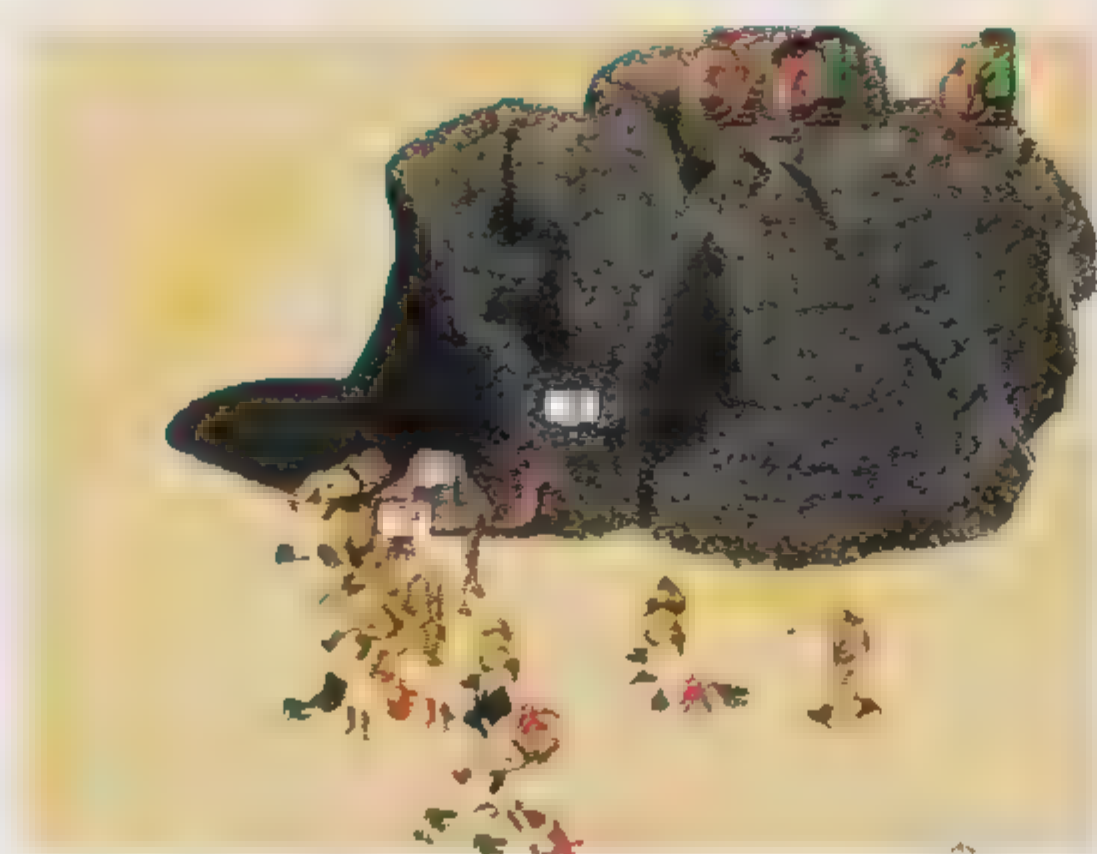


18 Z wielbłądem w drużynie idziemy na pole kabaczków. Klikamy na nie prawym przyciskiem myszki i ładujemy dostawę warzyw na garb zwierzaka. Jesteśmy gotowi do powrotu.

Pomagamy partyzantom



19 Znajdujemy obóz partyzantów i rozmawiamy z ich hersztem. Zleca nam zabicie szefa konkurencyjnego obozu partyzantów i przyniesienie jego głowy. Przyjmujemy zadanie.



20 W drodze do obozu walczymy z jak największą liczbą wrogów, leczymy się i zdobywamy kolejne poziomy doświadczenia. Wzmacniamy tak bohaterów przed trudnymi walkami.



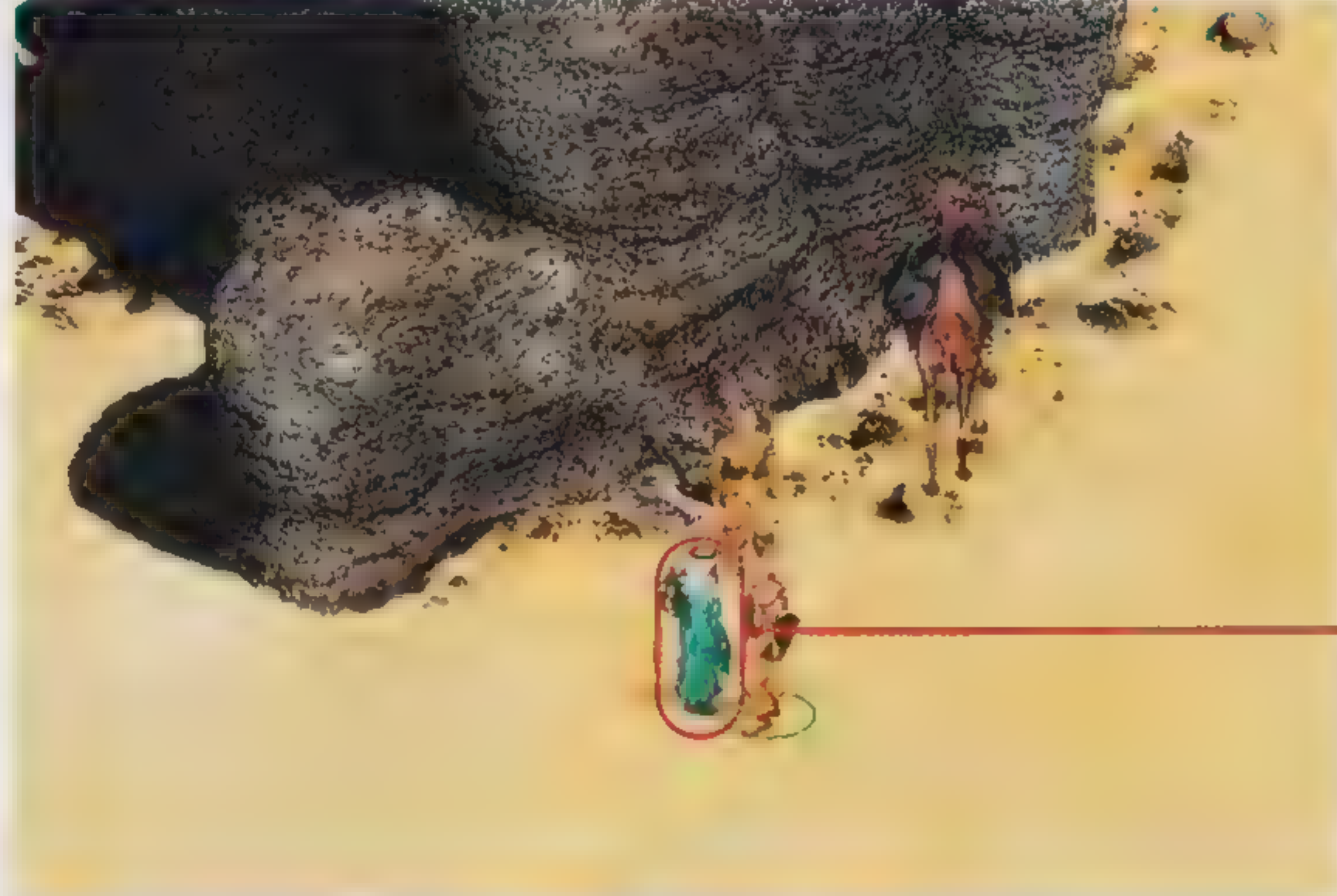
21 W drugim obozie mówimy o misji szefowi. Przyjmujemy zlecenie zabicia pierwszego wodza. Wracamy, wybijamy wszystkich i przynosimy głowę. Okazuje się, że musimy walczyć.



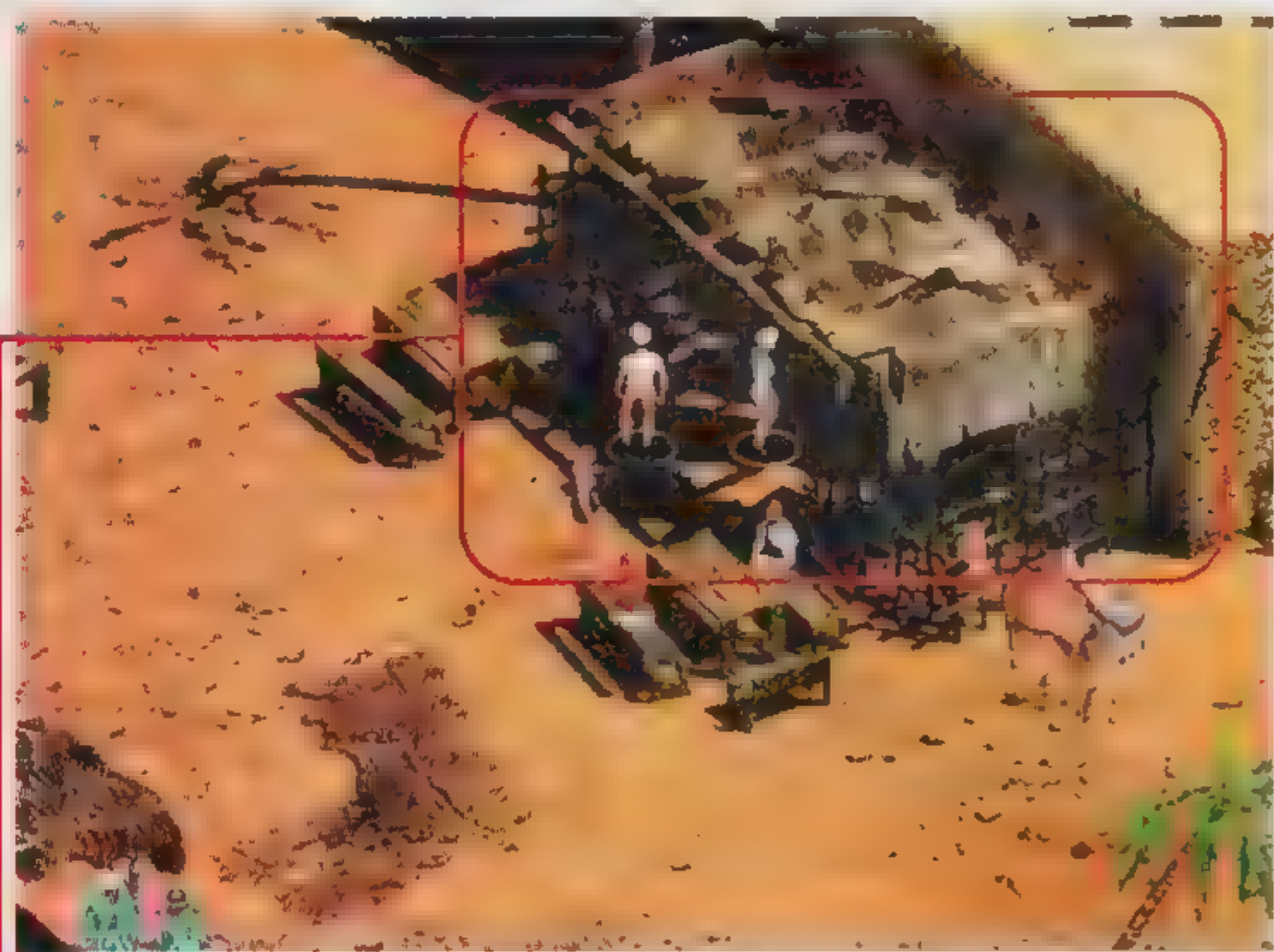
22 Wracamy do oazy i spotykamy Hassana. Pytamy, gdzie zaprowadził Niemców. Zamiast zapłaty mówimy mu, że szuka go żona. Handlujemy z krupierem i kupujemy korale.

Otwieramy Sezam

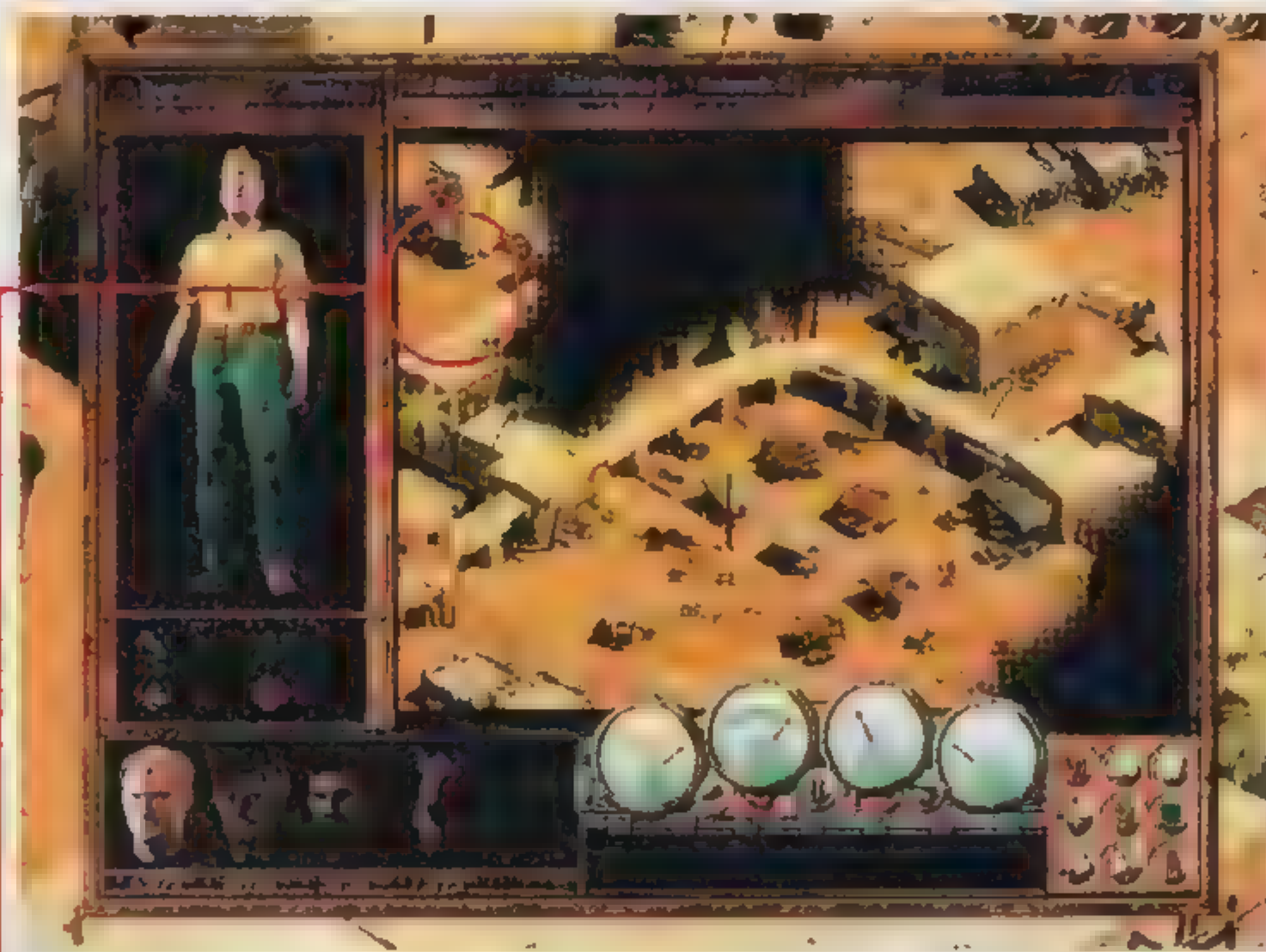
23 Udajemy się na północ, do Sezamu. Walczymy z bardzo silnymi Niemcami. Przygotowujemy też granaty – czeka nas pojedynek z czołgiem. Gdy pokonujemy wszystkich, klikamy na wrota. Nie znamy jednak hasła.



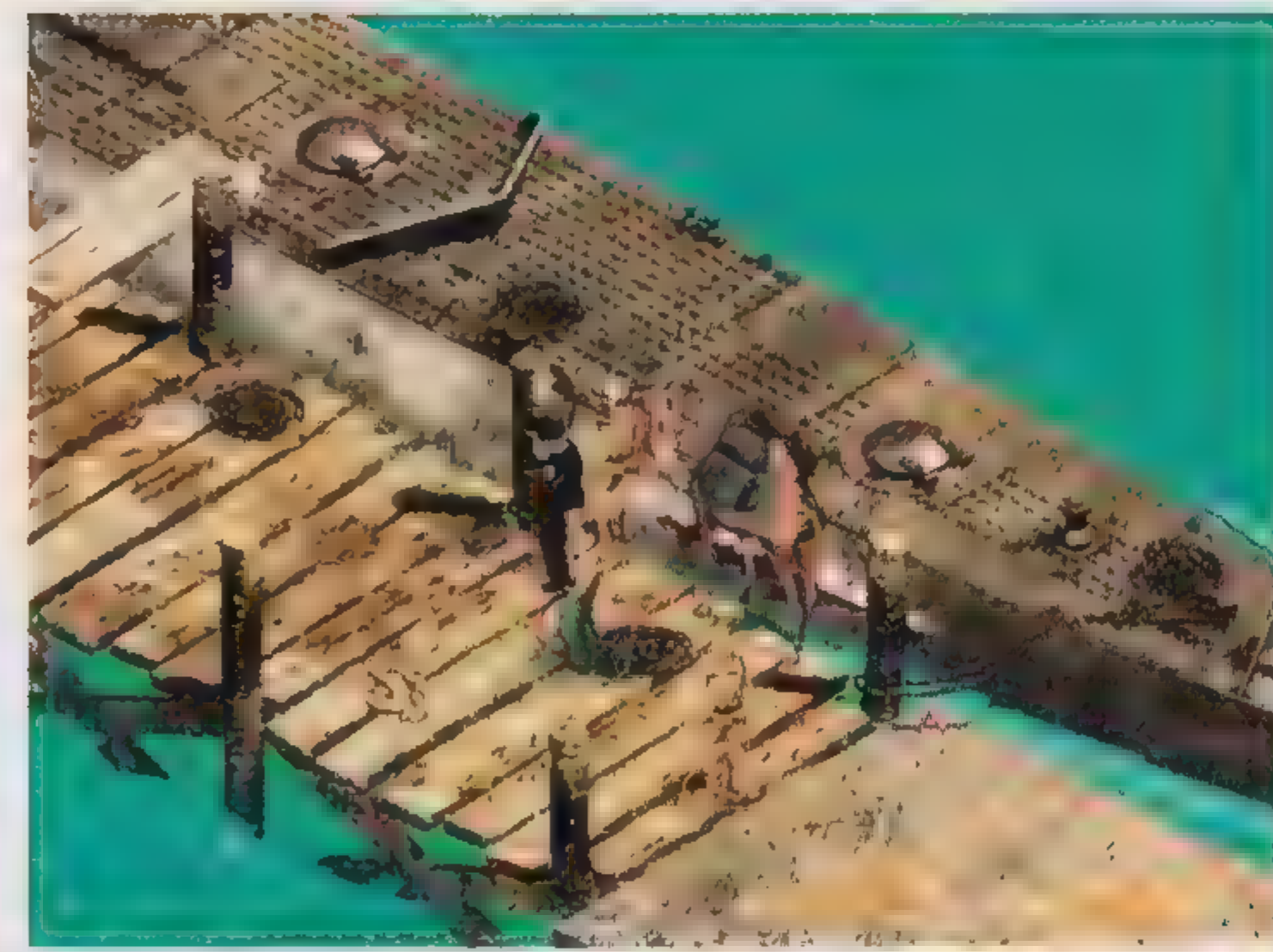
24 Nim wracamy do miasta, udajemy się cztery pola na prawo od oazy. Spotykamy tam Araba. Rozmawiamy z nim spokojnie. Podaje się za entomologa i prosi o przyniesienie skorpiona z karczmy. Zgadzamy się.



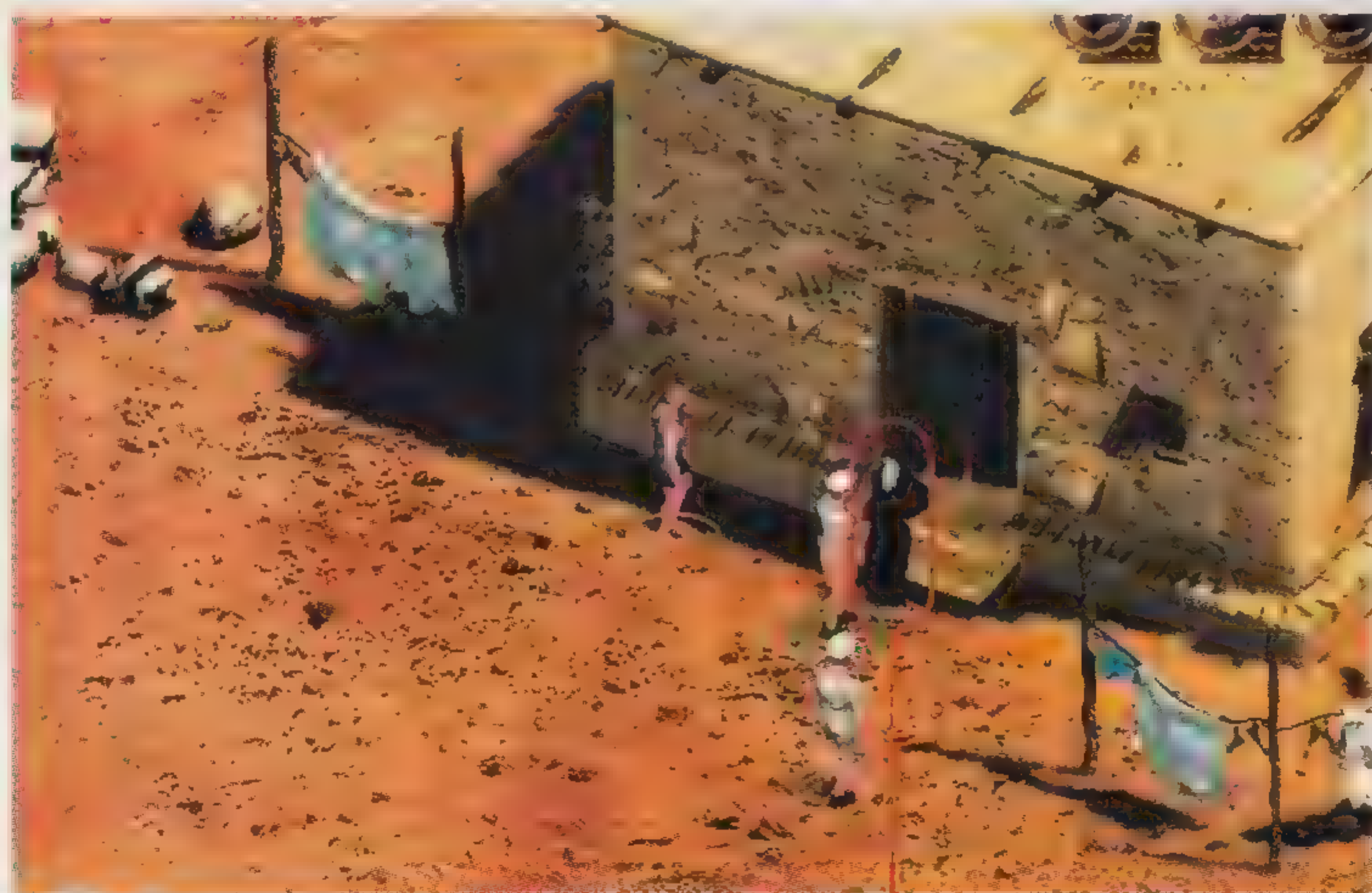
25 Wracamy na targowisko. Klikamy na kabaczki i sprzedajemy w rozmowie towar, targując się. Następnie oddajemy pieniądze sprzedawcy dywanów, żądając za dostarczenie towaru wyższej zapłaty. W karczmie odbieramy skorpiona dla entomologa.



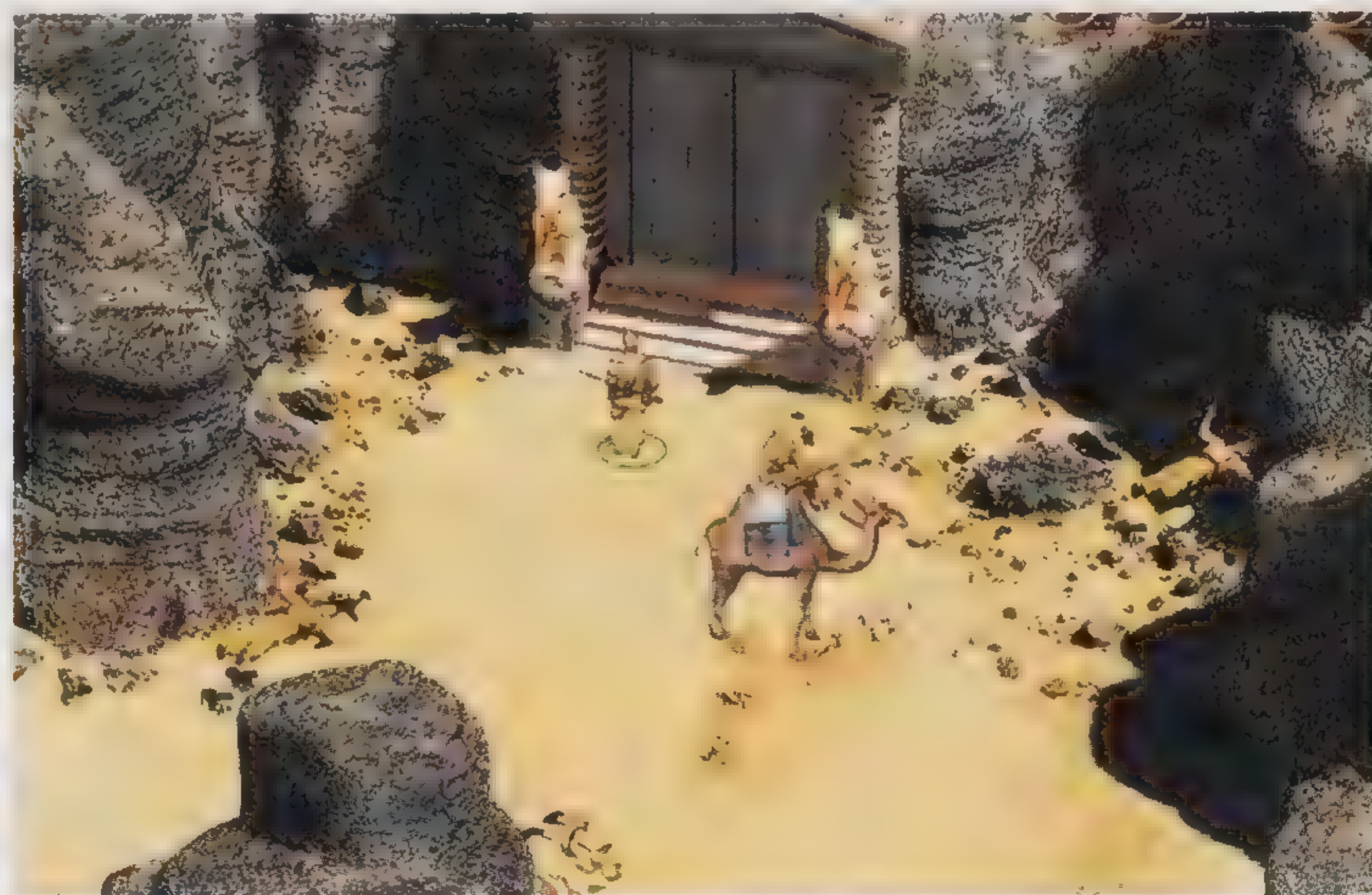
26 Idziemy nakarmić osła sprzedawcy farb. Znajdujemy go w tym miejscu. By tam dotrzeć, wychodzimy na lewo od targu i wracamy w prawo. Podczas dialogu karmimy osła siennikiem z oazy. By wrócić do miasta, idziemy do lokacji na południe od targowiska.



27 Wracamy do handlarza farb i mówimy mu, że nasza misja zakończyła się sukcesem. W nagrodę dostajemy puszkę żółtej farby. Wracamy do łodzi i pokazujemy farbę kapitanowi. Bezcelnie wrzuca ją do wody. Czujemy się obrażeni.



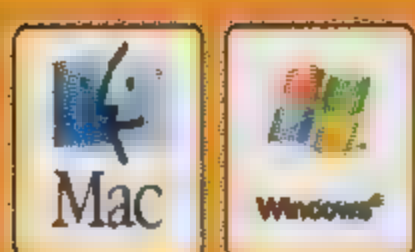
28 Idziemy do Fatimy i rozmawiamy z nią o mężu. Następnie w dialogu dajemy jej korale kupione u krupiera w oazy. Gdy odchodzi, wywołujemy Hassana i pytamy go o hasło otwierające wejście do Sezamu.



29 Wracamy do Sezamu i otwieramy go hasłem. Szukamy w nim papieru, który umożliwia wypożyczenie wędki, dzięki której wylawiamy farbę i malujemy wbrew woli kapitana łódź podwodną. Nasze przygody rozpoczynają się na dobre!

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 2500 Wat • głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2,
głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot



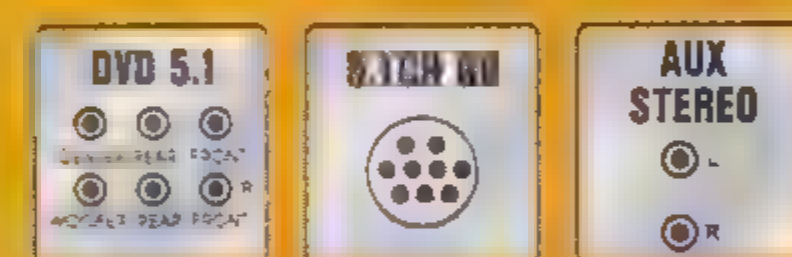
**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO**

- ▶ Komputer
- ▶ Konsola
- ▶ Telewizor
- ▶ DVD

Usłysz je
wszystkie
w przestrzeni
dźwięku **5.1**



Głośniki wyposażone
w możliwość jednoczesnego
podłączenia i sterowania
za pomocą pilota
dźwiękiem z kilku źródeł



**WYBIERZ SVOJE
ŹRÓDŁO DŹWIĘKU**

Wszystkie głośniki
z drewna!



Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- ▶ własny wzmacniacz
- ▶ satelitki, które można powiesić na ścianie
- ▶ głośnik niskotonowy skierowany w dół
- ▶ stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- ▶ krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- ▶ możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera



**MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM**

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz • P.M.P.O. - 1500 Wat • Impedancja: głośnik
centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W
standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) • możliwość podłączenia urządzeń
działających w standardzie 5.1 • zewnętrzny panel sterujący • subwoofer wykonany z drewna



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC**



pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 4500 Wat • głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki
satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



TRON 2.0

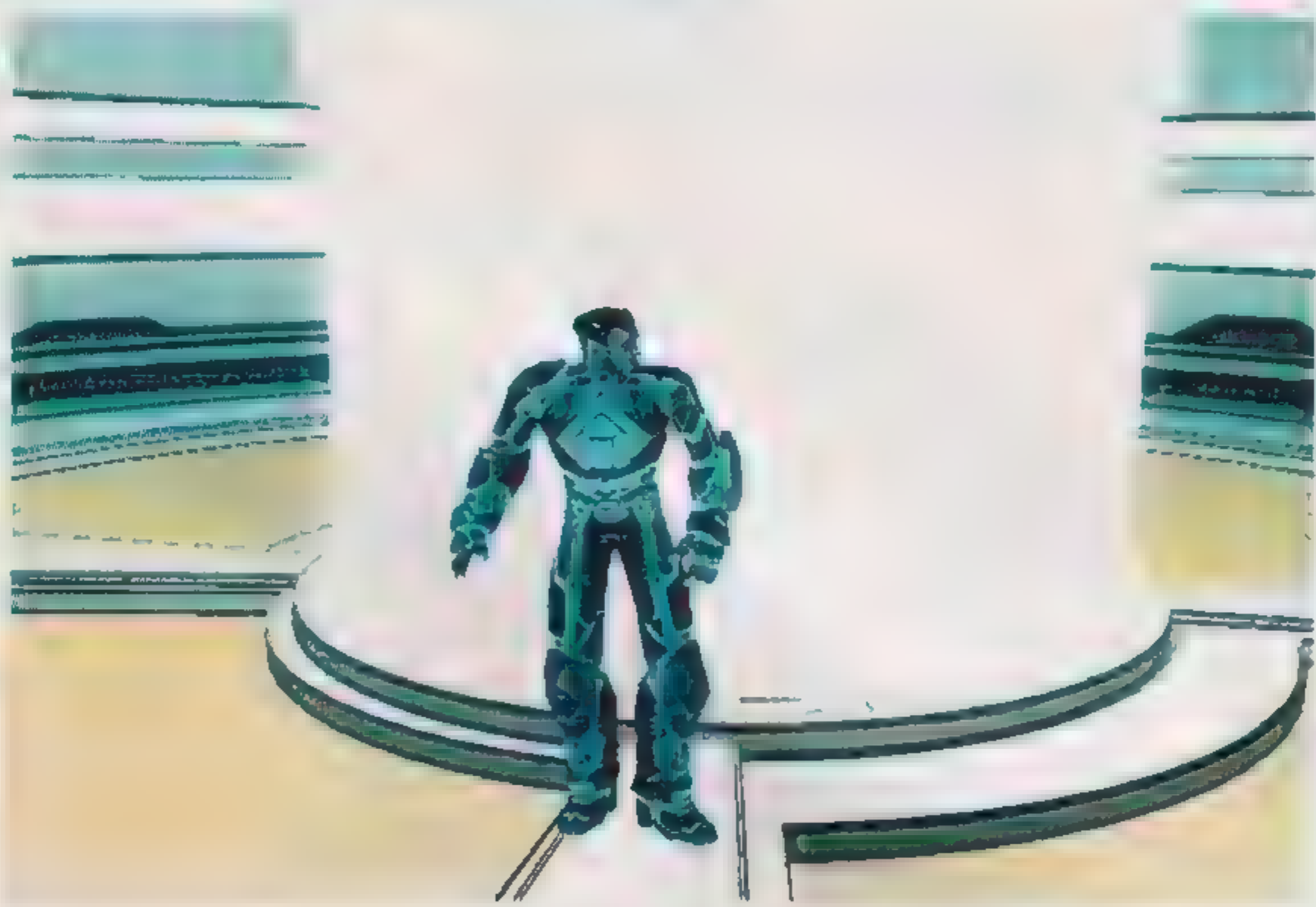
Gra zręcznościowa | Przechodzimy błyskawiczny kurs dla cyberprogramisty, aby poradzić sobie z niebezpieczeństwem, które czyha na nas w komputerze

100% grywalności

Tajne kody na stronie 76

ROZWIJAMY NASZĄ POSTAĆ

Podstawowe informacje



Gra skupia się na zarządzaniu procedurami naszej postaci. Od tego, które procedury rozwijamy, zależy dalszy przebieg rozgrywki. Na przykład dysk świetnie sprawdza się jako broń krótko- i długodystansowa, ale ma stosunkowo niewielką siłę. Z kolei procedura Suffusion do broni o nazwie Rod działa świetnie na krótkich dystansach, ma potężną siłę rażenia, ale zużywa dużo energii i jest niecelna. **Każdą decyzję o inwestycji w procedury podejmujemy po dokładnym przemyśleniu.**

Zarządzamy podprocedurami



1 Zgranie procedury kosztuje przeważnie trochę energii. Sprawdzamy zawsze, w jakiej wersji jest zgrywana procedura, bo nie ma sensu wydawać energii na coś, co już mamy w naszych bankach pamięci.



2 W każdym systemie mamy do dyspozycji inną liczbę i układ komórek pamięci, czyli miejsca na procedury. Ataki wirusów uszkadzają bloki pamięci. Defragmentujemy je, używając odpowiedniego narzędzia.



3 Wersja procedury nie tylko określa jej skuteczność, ale także wskazuje, ile miejsca zajmuje ona w pamięci systemu. Przekładamy procedury tak, żeby załadować ich do pamięci jak najwięcej.



4 Gdy walczymy z wirusami, sami zostajemy zarażeni. Usuujemy z pamięci zarażone procedury, bo wirus się rozprzestrzenia. Leczymy najpierw te procedury, które są nam najbardziej potrzebne.



5 Czasem zdarza się, że podprocedura nie jest rozpoznawana przez nasz system operacyjny. Wtedy musimy ją przerobić. Jeśli nakłada się na posiadaną już procedurę, decydujemy, którą wersję zatrzymać.


ROZBUDOWUJEMY BRONIE

Disk Primitive



1 Dysk jest naszą najbardziej uniwersalną bronią. Działa dobrze zarówno na małym, jak i dużym dystansie. Dysk może także blokować nadlatujące dyski przeciwników, a z odpowiednią procedurą zamieniać odbicie w potężny strzał.



2 Sequencer to rozwinięcie dysku pozwalające wystrzeliwać odpowiednio dwa (Alpha), trzy (Beta) i cztery (Gold) dyski. Niestety gdy jakkolwiek dysk  znajduje się w powietrzu, nie blokujemy dysków rzucanych przez wrogów.



3 Cluster jest rozwinięciem dysku sprawiającym, że eksploduje on w momencie zetknięcia z celem. Samodzielnie wywołujemy eksplozję, naciskając klawisz przywołania dysku. Cluster to jedna z najlepszych broni w grze.

Rod Primitive



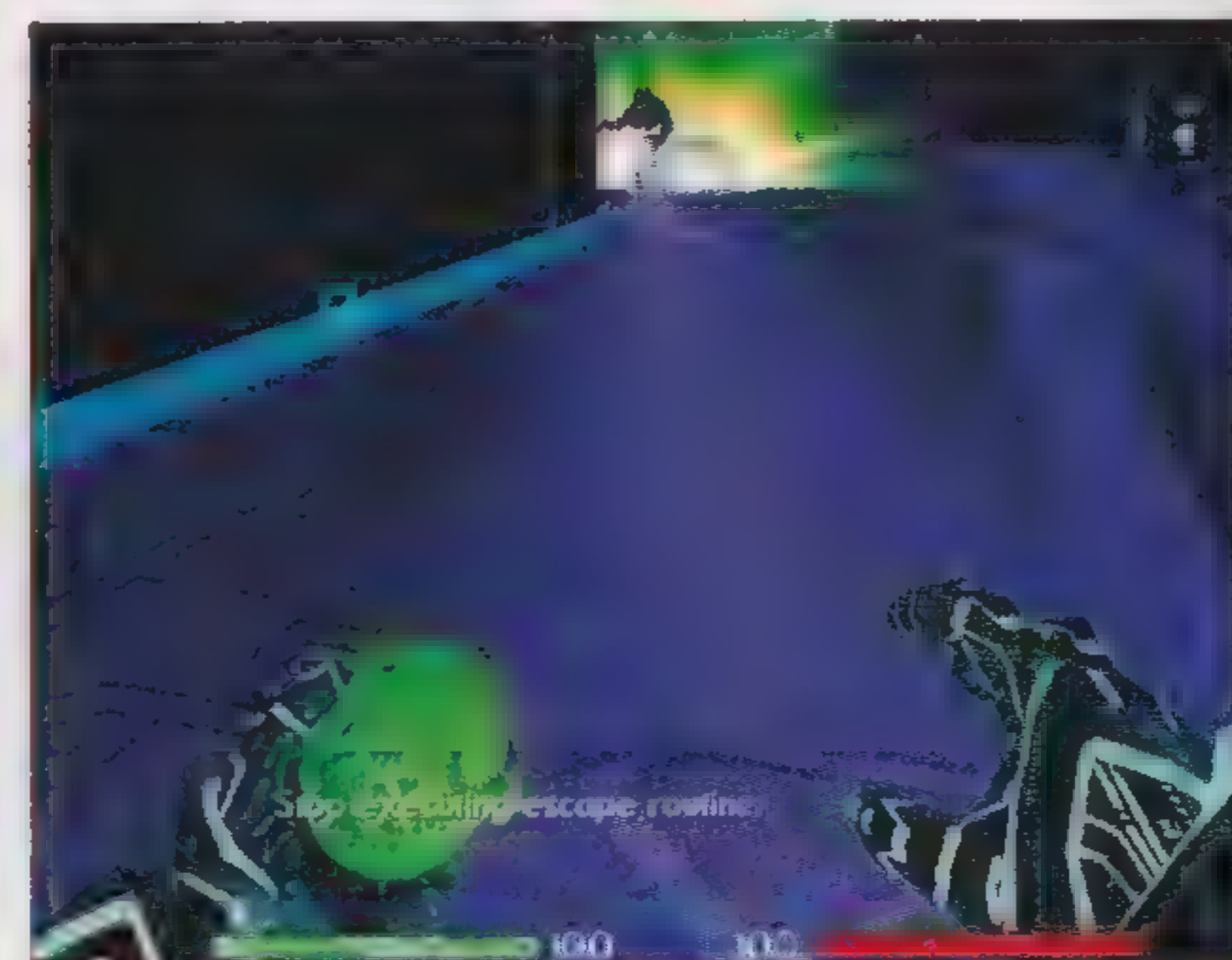
1 PProd to pałka energetyczna skutecznie działająca na krótki dystans. Niestety jej wykorzystanie pochłania wielkie ilości energii, więc korzystamy z niej tylko w ostateczności. PProd ma jednak niezwykle ciekawe rozwinięcia.



3 LOL to strzelba snajperska. Jedna z podstawowych broni, z jakich korzystamy w grze. Wspaniale współdziała z procedurą przybliżającą obraz, bo wbudowany w LOL-a celownik optyczny ma małe powiększenie.



2 Suffusion jest procedurą zamieniającą naszą pałkę energetyczną w potężną strzelbę. Wersja Alpha jest bardzo niecelna, ale na małą odległość działa zabójczo. Wyższe wersje zwiększają siłę i zmniejszają rozrzut.

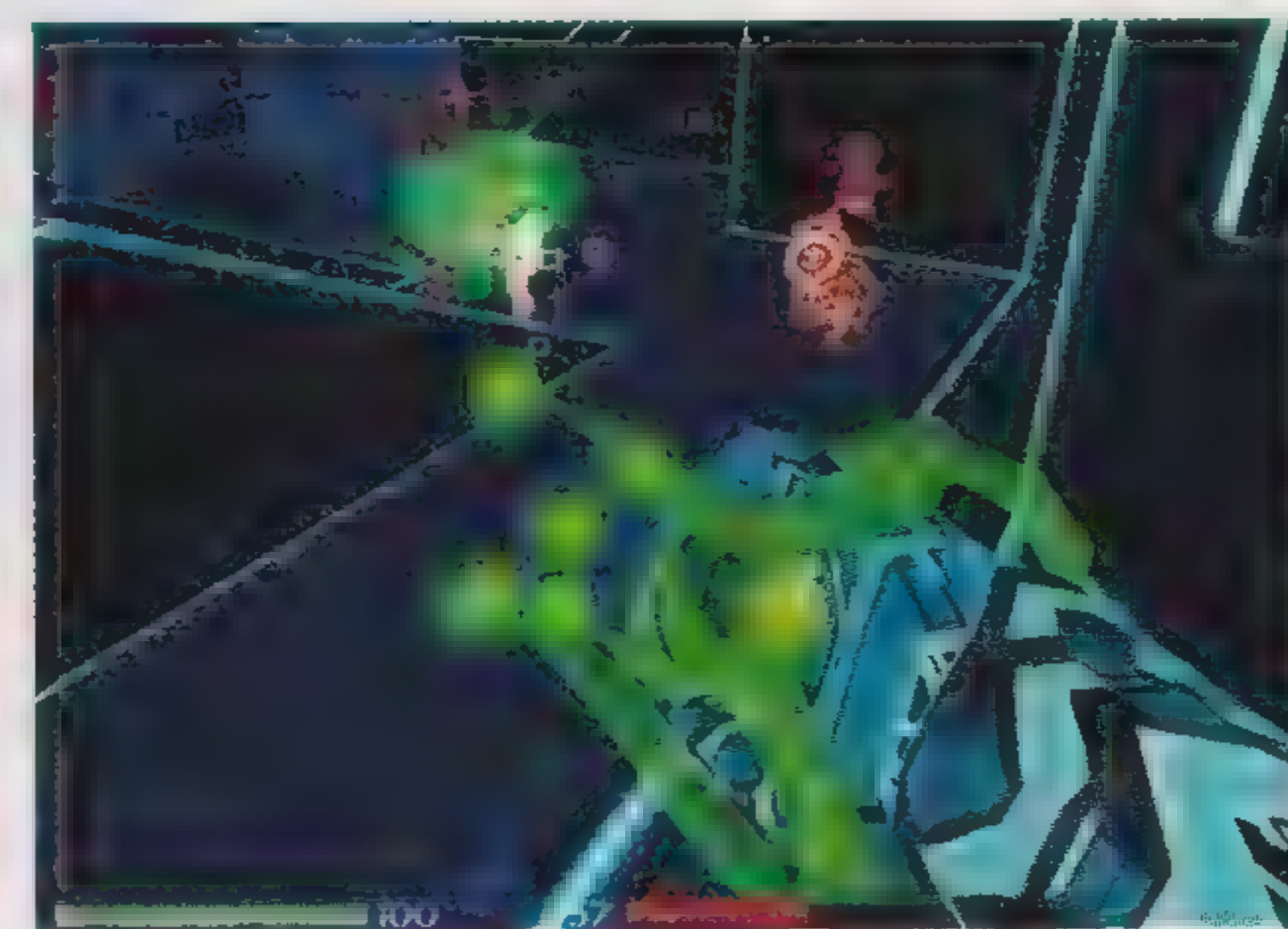


4 Ball jest kulą zawirusowanej energii działającą jak granat. Ma dużą siłę rażenia i może zarażać wirusami trafione cele. Trudno używa się tej broni i ma ona niewielką celność, choć bezpośrednie trafienie wyrządza dużo szkód.

Ball Primitive



1 Ball Launcher to procedura, dzięki której strzelamy kulami energii na większą odległość. Kula leci po torze spiralnym, więc może minąć cel, nawet jeśli dobrze celujemy.

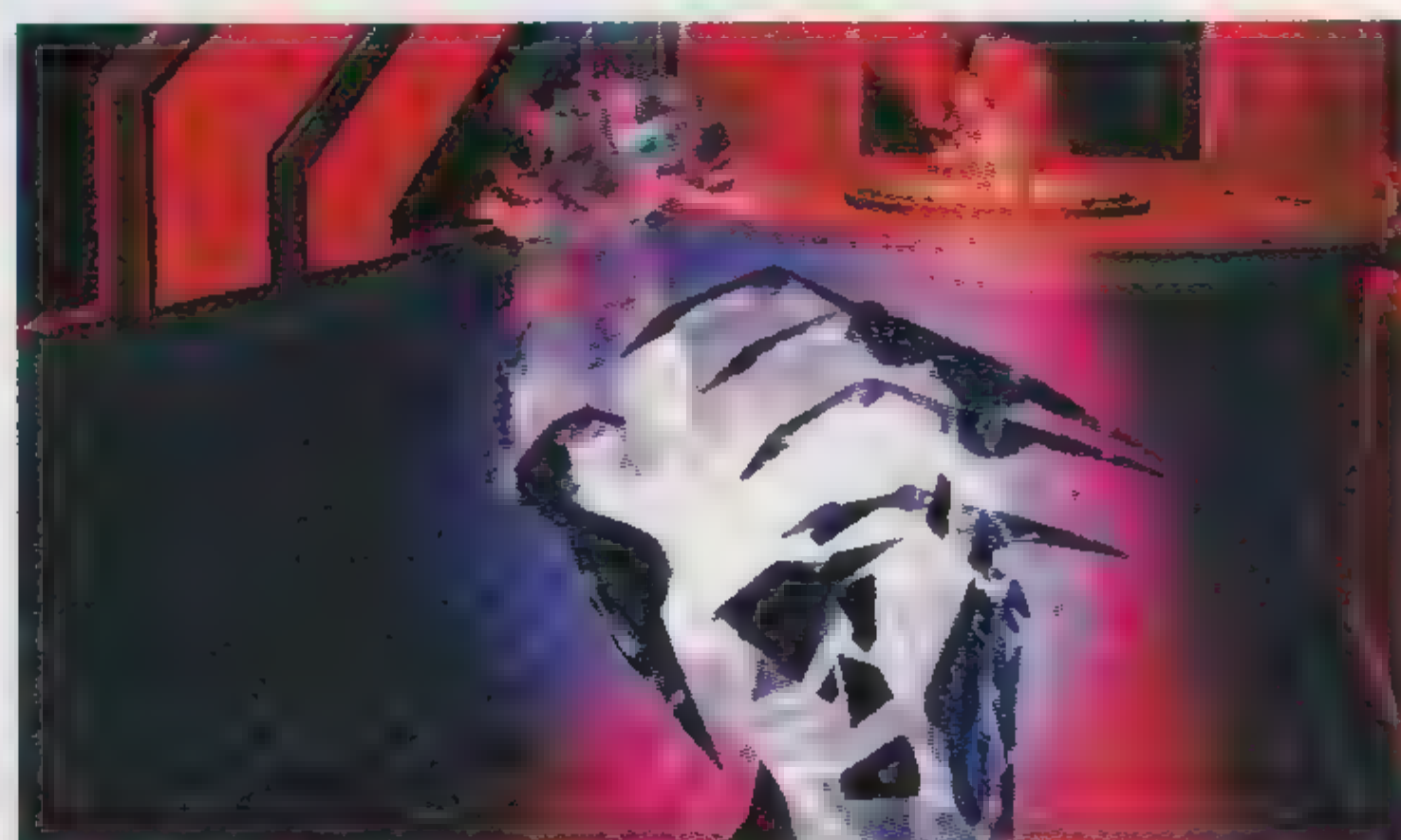


2 Drunken Dims jest kolejną wersją wyrzutni kul. Tym razem jest ich kilka, więc znacznie zwiększa się szansa trafienia w cel. Niestety użycie tej broni pochłania wiele energii.

Mesh Primitive




1 Blaster, będący podstawową wersją tej broni, działa jak pistolet automatyczny. Strzela krótkimi wyładowaniami energii zadającymi niewiele obrażeń. Blaster pożera energię, więc strzelamy z niego uważnie.



2 Energy Claw w wyższych wersjach działa morderczo. Każdy celny atak wysysa energię z przeciwnika i przekazuje ją nam. Energy Claw błyskawicznie likwiduje tarcze energetyczne przeciwników.

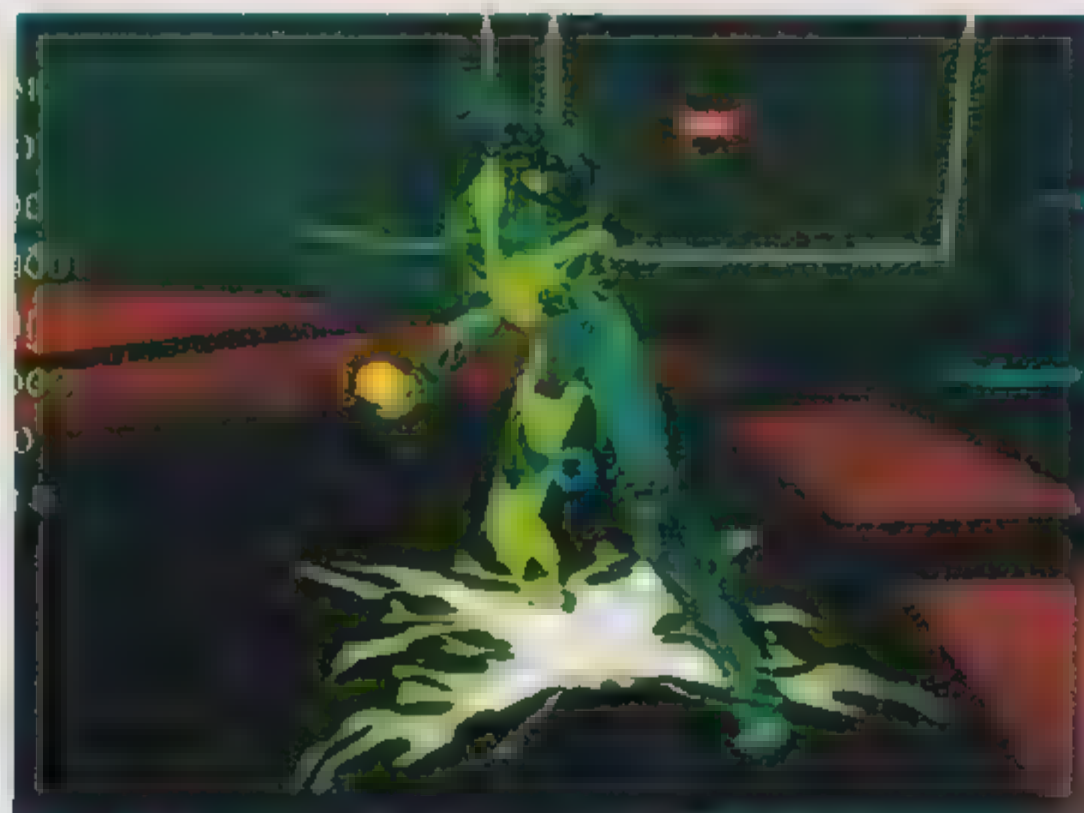


3 Prankster Bit jest najpotężniejszą bronią w grze. To potężna wyrzutnia rakiet. Pocisk po eksplozji zostawia wir energetyczny , który przyciąga i kasuje wszystkich przeciwników w pobliżu.

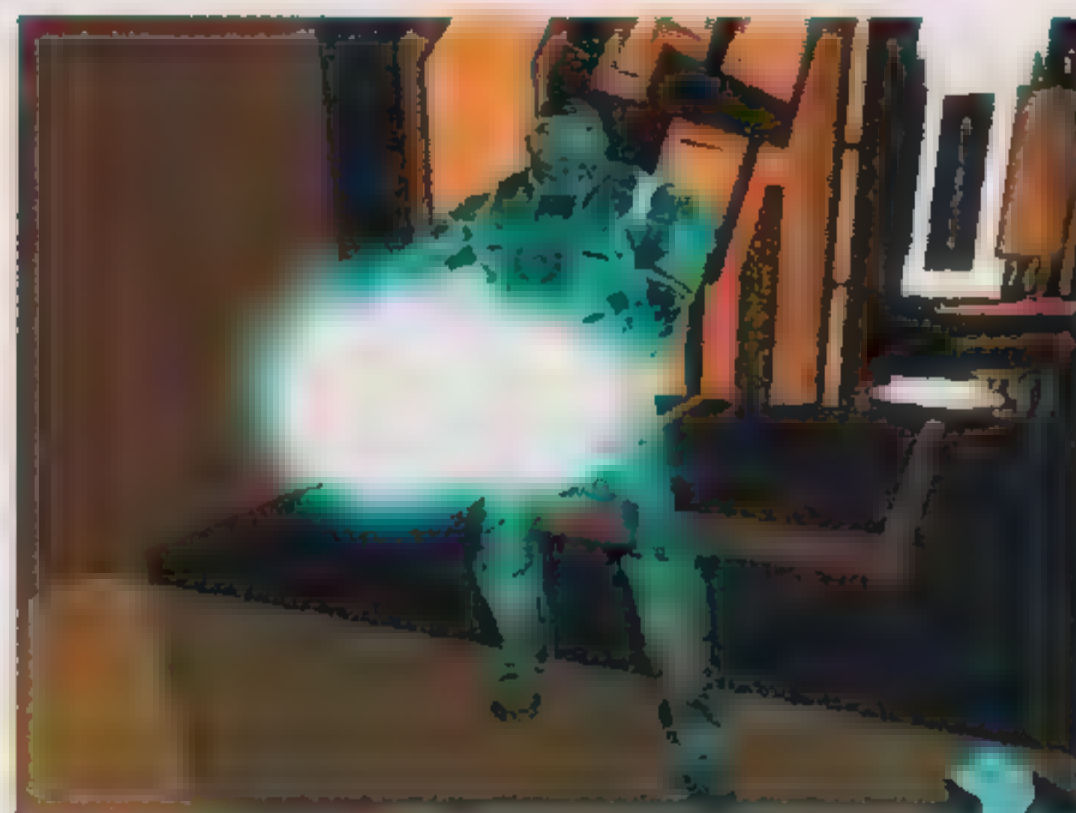
Podstawowe programy



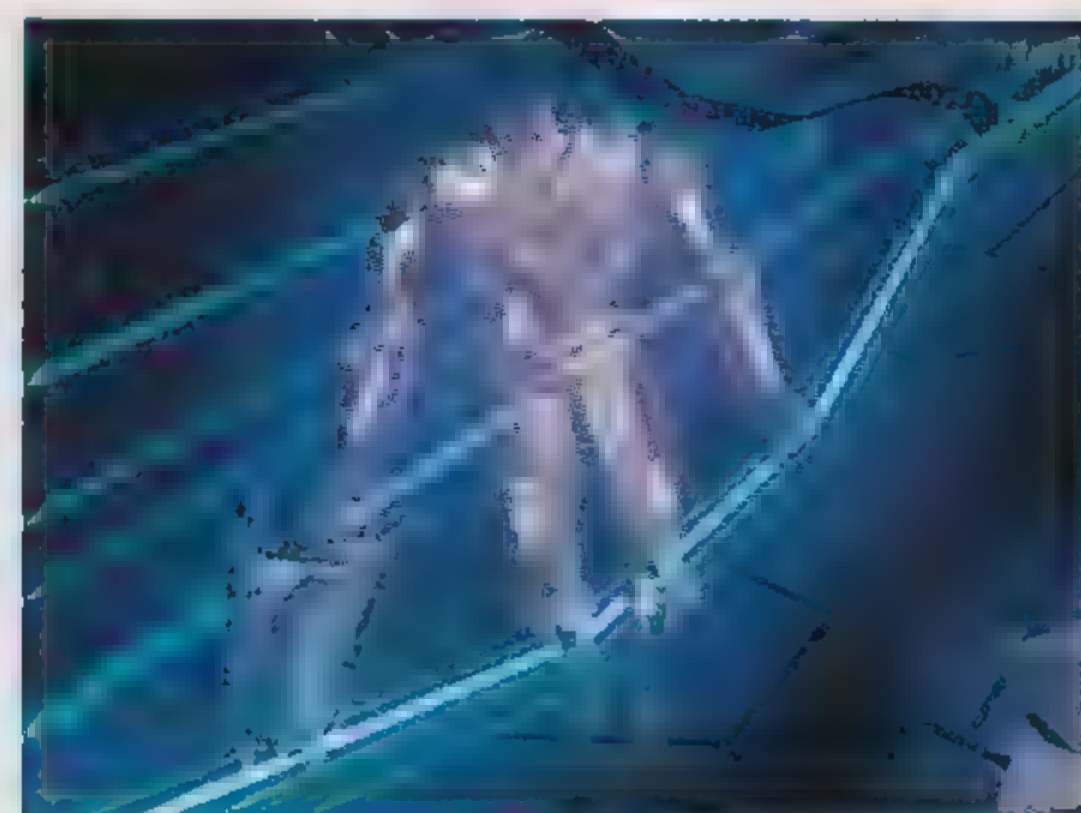
1 ICP, czyli zwykłe programy bezpieczeństwa, stanowią główną linię zabezpieczeń każdego systemu. To je spotykamy najczęściej. Wyposażeni w tarcze energetyczne (a niektórzy także fizyczne) ze śmiertelną skutecznością posługują się dyskami.



2 Wirusy występują w dwóch typach – zwykłych z-lot (czyli prostych wirusów) i unoszących się w powietrzu bardzo groźnych łamaczy zabezpieczeń. Posługują się wszelkimi odmianami Ball Primitive. Jako jedyni przeciwnicy mogą zarażać nas wirusami.



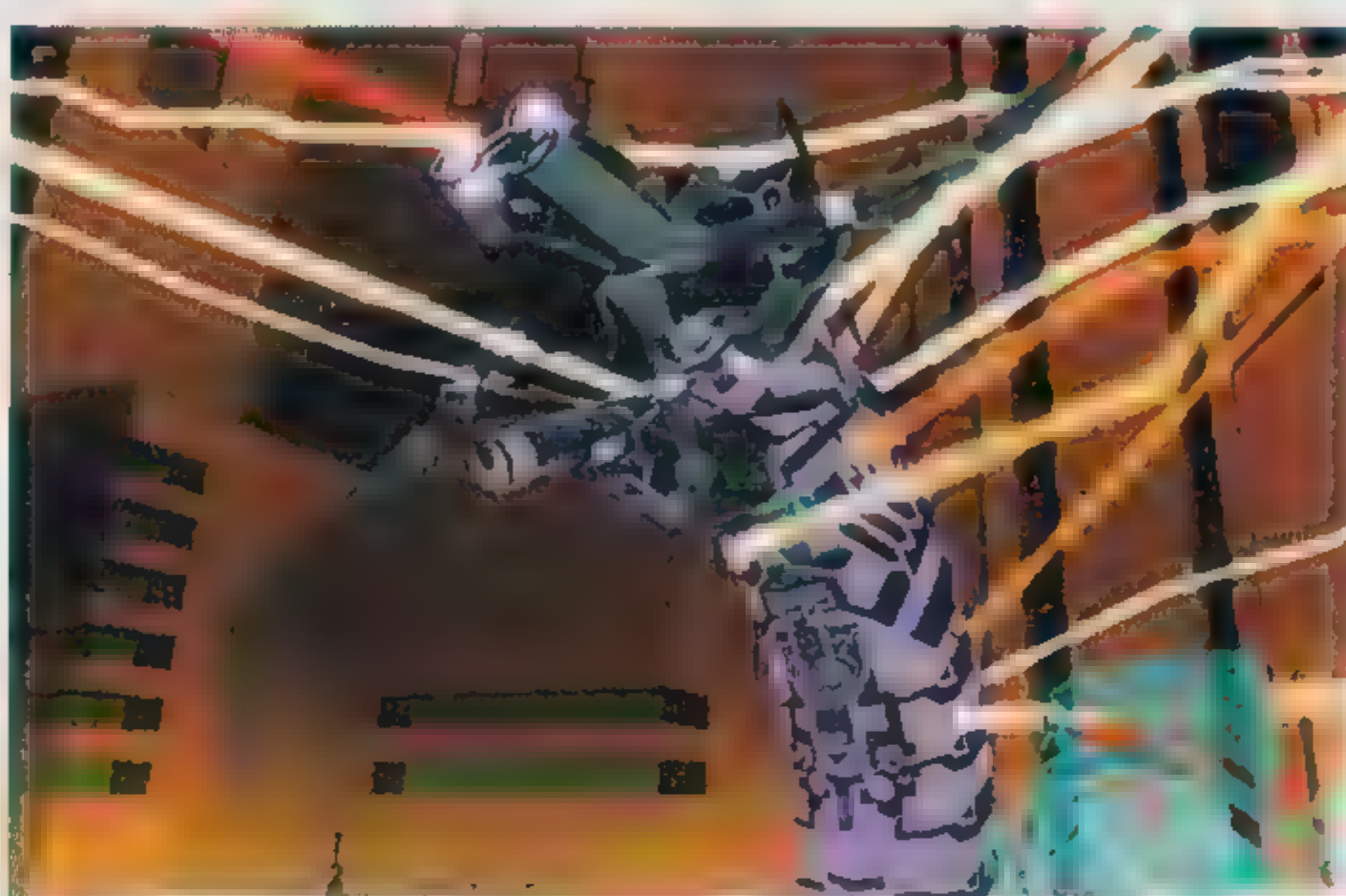
3 Resource Hogs to zagubione programy, które istnieją już od długiego czasu i w poszukiwaniu energii polują na inne programy. Występują w grupach i posługują się głównie podprocedurą Suffusion. Nie mają tarcz, ale są wytrzymałe i odporne.



4 Datawraiths są podobnymi do nas użytkownikami, którzy dzięki procesowi digitalizacji dostali się do wnętrza komputera. Są niezwykle szybcy i odporni. Potrafią stawać się niewidzialni i błyskawicznie przemieszczać za nasze plecy. Strzelają z Blasterów.

Pokonujemy najtrudniejszych przeciwników

Seeker



1 Seeker to przypominający olbrzymiego robaka program stworzony w celu włamywania się do systemów konkurencji i wyszukiwania w nich tajnych informacji. W walce przeciwko niemu najlepiej sprawdza się procedura Suffusion. Strzelamy tylko wtedy, gdy wychyla się na powierzchnię.

2 Gdy uszkodzamy Seekera, ten chowa się pod powierzchnię, a w okolicy pojawia się kilka Resource Hogsów. Szukamy dobrego schronienia i **rozprawiamy się z nimi, celując dyskiem w głowę**. Jeśli brakuje nam energii, staramy się jak najszybciej dostać do ładowarki.



ICP Kernel



1 Kernel to główny program, bez którego nie może działać system operacyjny. W grze TRON 2.0 Kernel to despotyczny szef bezpieczeństwa systemów, przez które się przedostajemy. Starcie z nim składa się z dwóch etapów. Najpierw ostrzeliwujemy go stojącego na platformie.

2 Po chwili Kernel zeskakuje z platformy i zdejmuję tarcze. Teraz walczymy honorowo, używając wyłącznie dysku. **Jak najszybciej ładujemy do pamięci podprocedurę Power Block**, która odbija dysk przeciwnika w jego kierunku. Gdy udaje nam się sparować lecący dysk, wróg jest przez chwilę bezbronny. To czas na atak!



Master User Thorne

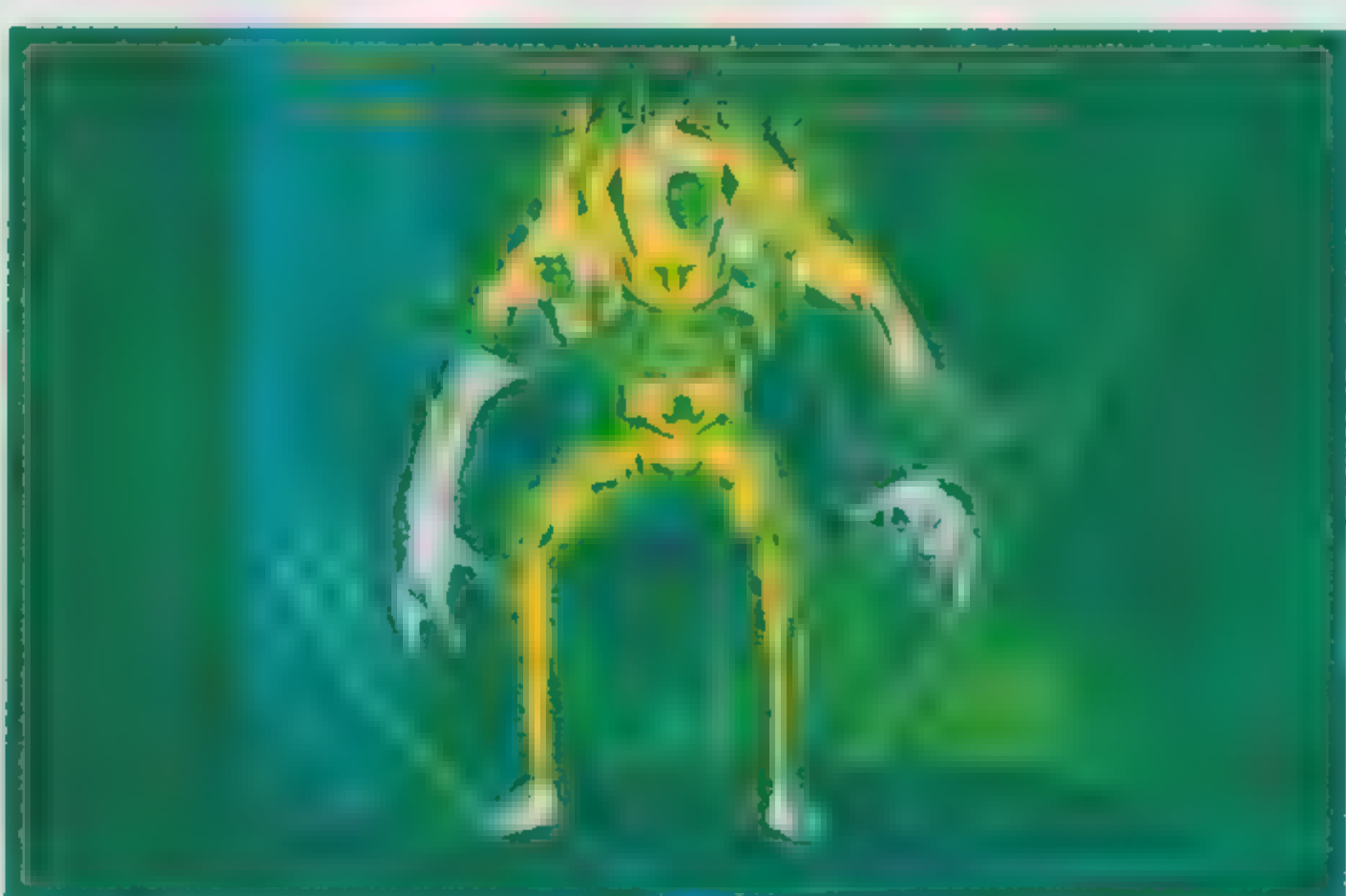


1 Thorne to były szef bezpieczeństwa firmy EN-COM. Na skutek błędów w procesie digitalizacji nie może wydostać się z wnętrza komputera, stał się też źródłem groźnych wirusów. Po rozpoczęciu pojedynku najpierw likwidujemy zwykłe wirusy, które masowo pojawiają się w okolicy.

2 Naszym zadaniem jest bronienie Ma3i przed atakami Thorne'a. Gdy Thorne przygotowuje się do ataku, tworząc kulę energii, strzelamy w nią z dowolnej broni. Thorne przez chwilę staje się bezradny, a my zajmujemy się walką z atakującymi nas wirusami.



fCon Trio



1 Ostatni przeciwnik w grze to wirusowy mutant składający się z trzech osób, które przypadkowo połączono w procesie digitalizacji. **Walka z mutantem ma trzy etapy**. Za każdym razem niszczyliśmy tylko kawałek naszego przeciwnika i przenosimy się na kolejną arenę. To długie i trudne starcie.

2 Na szczęście na każdej arenie z łatwością znajdujemy miejsce, w którym spokojnie chowamy się przed atakami mutantu. **Znajduje się ono nieopodal kuli energii**, którą przy okazji wykorzystujemy do podładowania wyczerpanych zapasów amunicji. Pokonujemy mutantu i kończymy naszą przygodę wewnątrz systemu!





It's in the Game™

UWAŻAJ NA KRĄŻEK. UWAŻAJ NA RYWAŁA. UWAŻAJ NA ZĘBY.

BRON SWOICH ZAWODNIKÓW



Uważaj na swoich zawodników. Złapaj ich, gdy próbują przebić się przez obronę i wystrzelić krążek.

WYKORZYSTUJ BANDY



Włączaj siłę, aby wykorzystać krążek. Wykorzystaj przewagę liczebną, gdy masz przewagę i nie pozwól rywalowi wybić cię z gry.

KONTROLUJ GRĘ



Włączaj siłę, aby kontrolować grę. Wykorzystaj przewagę liczebną, gdy masz przewagę i nie pozwól rywalowi wybić cię z gry.

WZNIES PUCHAR



Włączaj siłę, aby wzniesić puchar. Wykorzystaj przewagę liczebną, gdy masz przewagę i nie pozwól rywalowi wybić cię z gry.



PC CD-ROM



PlayStation 2



wznów na nhl2004.com

*Gra wieloosobowa i przez Internet dostępna tylko na PC. Wymagane połączenie internetowe. Nie wszystkie opcje dostępne na wszystkich platformach. Szczegóły na tyle pudełka.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Bruise Control, Dynasty Mode, EA SPORTS, logo EA SPORTS i hasło „It's in the Game” są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. NHL, National Hockey League, tarcza NHL i Puchar Stanleya są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi National Hockey League. Wszystkie loga i znaki drużyn są własnością NHL i ich właścicieli i nie mogą być reprodukowane bez pisemnej zgody NHL Enterprises, L.P. © 2003 NHL. Wszystkie prawa zastrzeżone. Oficjalnie licencjonowany produkt National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA i logo NHLPA są znakami zastrzeżonymi NHLPA i zostały użyte na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. © NHLPA. Oficjalnie licencjonowany produkt NHLPA. „PlayStation” i logo rodziny „PS” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i zostały użyte na mocy licencji udzielonej przez Microsoft. Nintendo GameCube i logo Nintendo GameCube są zastrzeżonymi znakami towarowymi Nintendo © 2002 Nintendo. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. EA SPORTS jest marką Electronic Arts.

Tajne kody

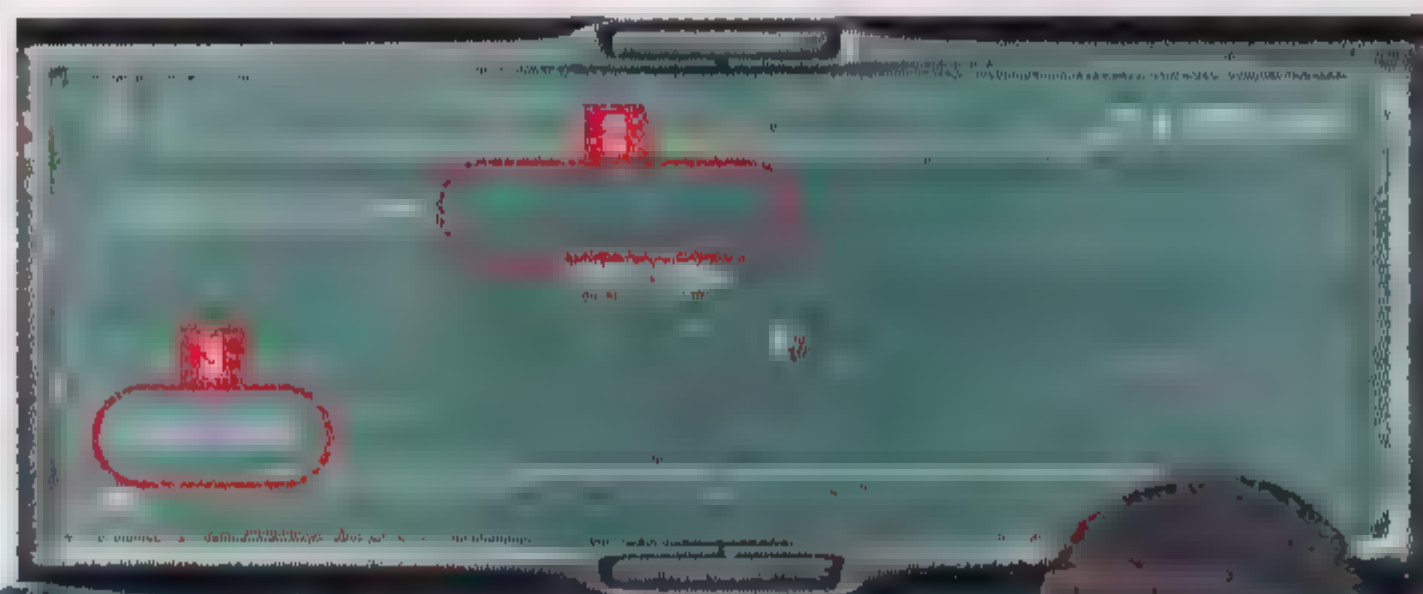
Sztuczki **GIER** pomagają tajnym agentom, zdigitalizowanym programistom oraz armii alianckiej. Ktoś jeszcze zamawiał tajne kody?

Gorky Zero: Fabryka niewolników

Na arcytrudną misję w tajnej bazie na Ukrainie dowódcy wysłali Cole'a Sullivana jedynie z małym pistolecikiem. Jeśli jednak nie uśmiecha się nam zabawa z wrogami w kotka i myszkę, wpisujemy kody i bez problemów przerywamy produkcję w fabryce niewolników

- 1 Uruchamiamy grę, klikając po kolei na .
- 2 W menu gry klikamy na **NOWA GRA**, by rozpocząć nową grę, bądź na **WCZYTAJ GRĘ**, by wczytać wcześniej zapisany stan gry.
- 3 Podczas gry naciskamy klawisz i myszką wybieramy przenośny komputer .
- 4 Wciskając naraz klawisze i (zero), otwieramy tajny program w komputerze Cole'a.
- 5 W okno wpisujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabelce obok.

Jeśli kod jest poprawny, jego funkcja pojawia się na ekranie . Od tej chwili włączony kod działa podczas gry. Możemy uruchamiać kilka kodów naraz.



Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu klawiszy i .

kod	działanie
5332	nieśmiertelność
9123	natychmiastowe włamywanie się do komputerów
2354	zadajemy większe obrażenia
8216	mamy więcej zdrowia
2352	mamy wszystkie bronie
4616	zawsze trafiamy do celu
6235	apteczki dają dwa razy więcej zdrowia
2695	mamy nieskończoną amunicję
4982	wrogowie nas nie słyszą
8892	wrogowie nas nie widzą
4003	nasze zdrowie się regeneruje
0038	zawsze poruszamy się po cichu
4828	mamy wszystkie gadżety



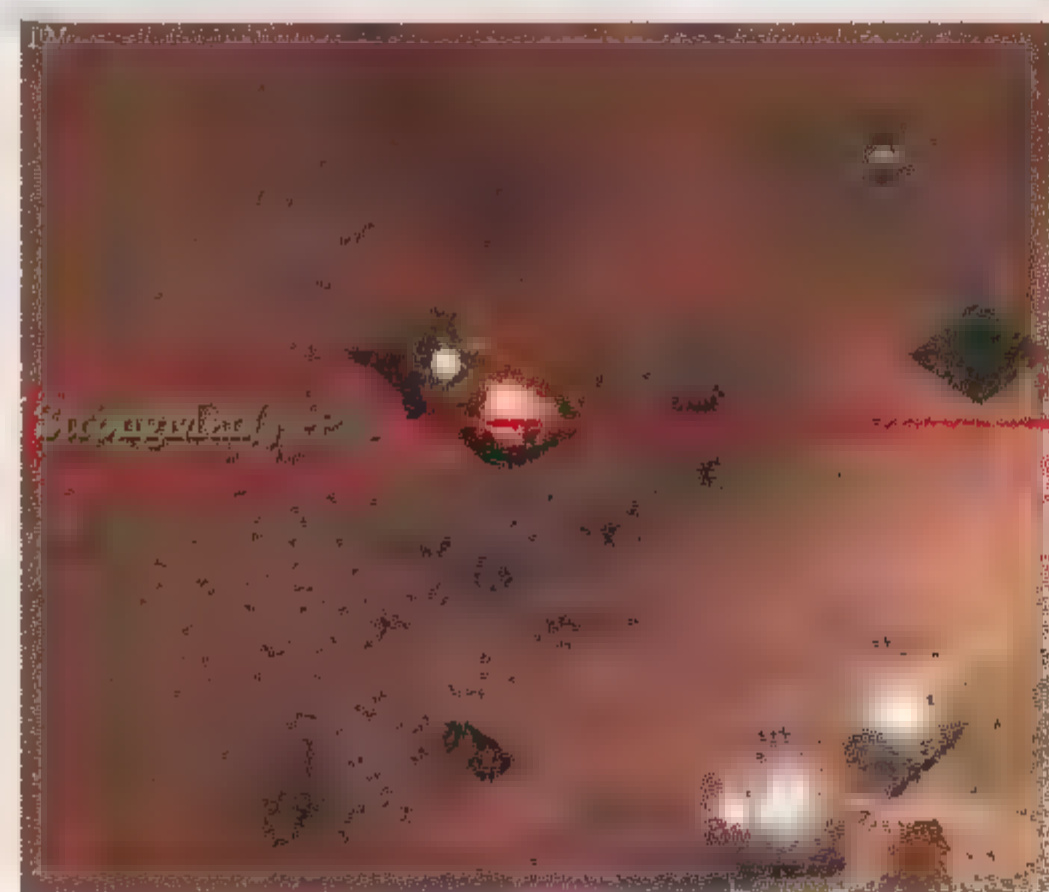
Cole Sullivan przechytrzył autorów gry i wpisał do podręcznego komputerka kody. Dzięki temu cała misternie pleciona fabuła wzięła w łeb, bo wrogowie z uzbrojonym po zęby Colem nie mieli najmniejszych szans

Frontline Attack: War Over Europe

Hitlerowska machina wojenna przetacza się przez całą Europę. Gdyby tylko alianci znali dowolne tajne kody, zmiażdżyliby niemieckie wojska w kilka dni, popijając spokojnie herbatkę

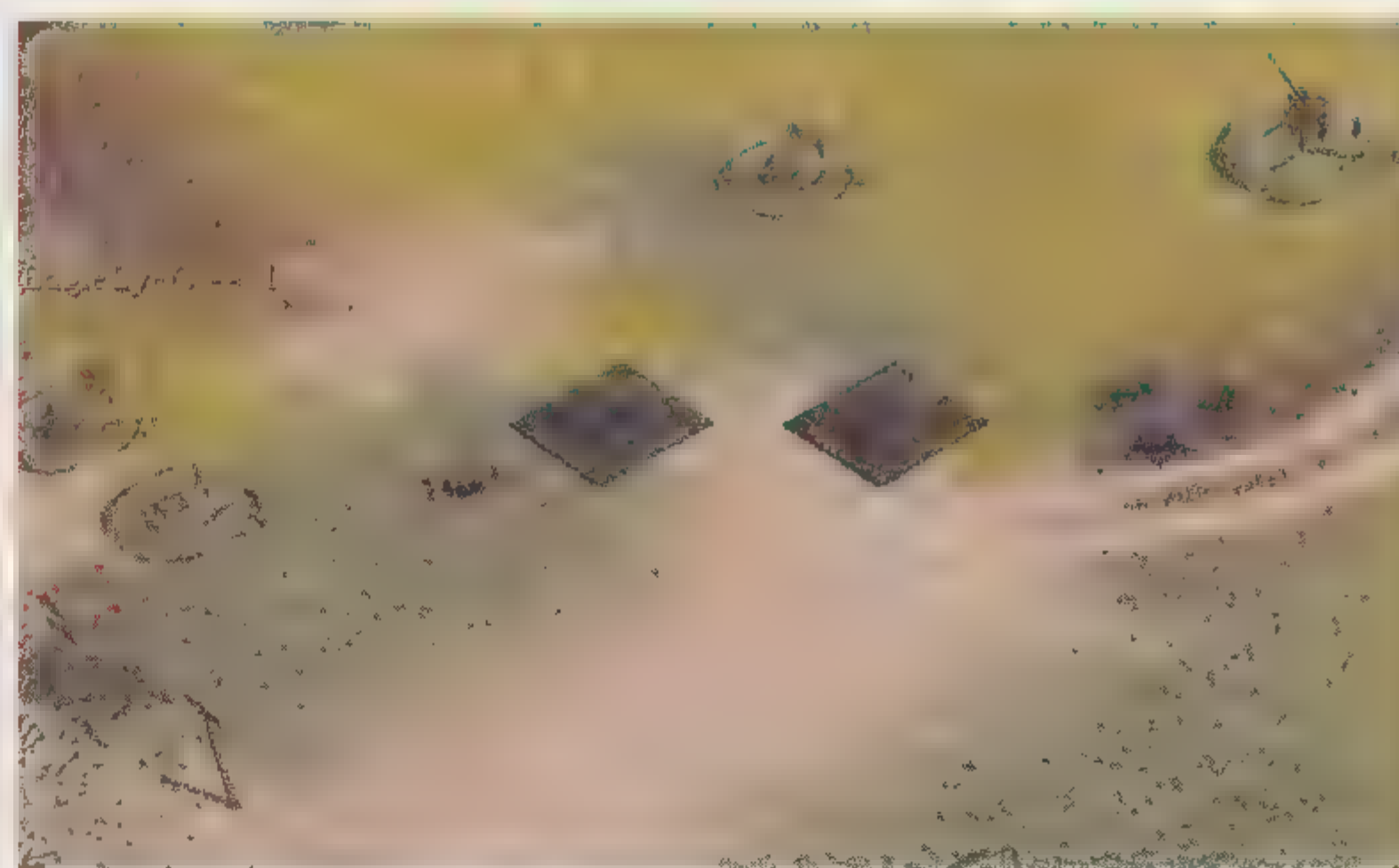
- 1 Aby uruchomić grę, klikamy po kolei na przyciski .
- 2 Decydujemy, w której kampanii chcemy grać, klikając na przycisk albo . Jeśli chcemy rozegrać zwykłą potyczkę nie należącą do kampanii, wybieramy . Jeśli chcemy wczytać zapisany wcześniej stan gry, klikamy na , a następnie w pojawiającym się oknie wskazujemy interesujący nas stan gry.
- 3 Na ekranie gry wciskamy klawisz Enter, wpisujemy kod **I'mCheater** i zatwierdzamy klawiszem Enter. Teraz

działają kody z tabelki obok. Wciskamy Enter, wpisujemy kod i znów wciskamy klawisz Enter. Poprawnie wprowadzony kod sygnalizuje napis . Teraz nikt nie pokona naszych wojsk!



Poniższe kody zaczynają działać po wpisaniu kodu aktywującego **I'mCheater**

kod	działanie
GoToHell	wysadzamy w powietrze wszystkie wrogie jednostki
StrongMan	nasze jednostki są niezniszczalne
ByeBye	niszczymy jednostkę lub budynek wskazywane przez kursor
EagleEye	odkrywamy całą mapę
MoneyMoneyMoney X	dostajemy tyle pieniędzy, ile wpisaliśmy zamiast X



Dzięki kodowi EagleEye odkrywamy tajne plany niemieckich wojsk, zanim jeszcze dowódcy oddziałów pancernych kiwną palcem. Dzięki temu uprzedzamy działania wroga, zawsze atakując z zaskoczenia i pozostawiając po sobie jedynie płonące wraki czołgów

TRON 2.0



Walka tocząca się we wnętrzu komputera to poważne wyzwanie. Demoniczny Kernel i Master User Thorne gubią jednak bity z wrażenia, gdy Jet stosuje tajne kody na niezniszczalność!

1 Klikamy po kolei na **Start** i **Programy**, a następnie na przycisk **Tron 2.0**.

2 Klikamy na **Start** i wybieramy **Tron 2.0**, jeśli chcemy rozpocząć nową rozgrywkę, lub **Load game**, jeśli chcemy wczytać wcześniej zapisany stan zabawy.

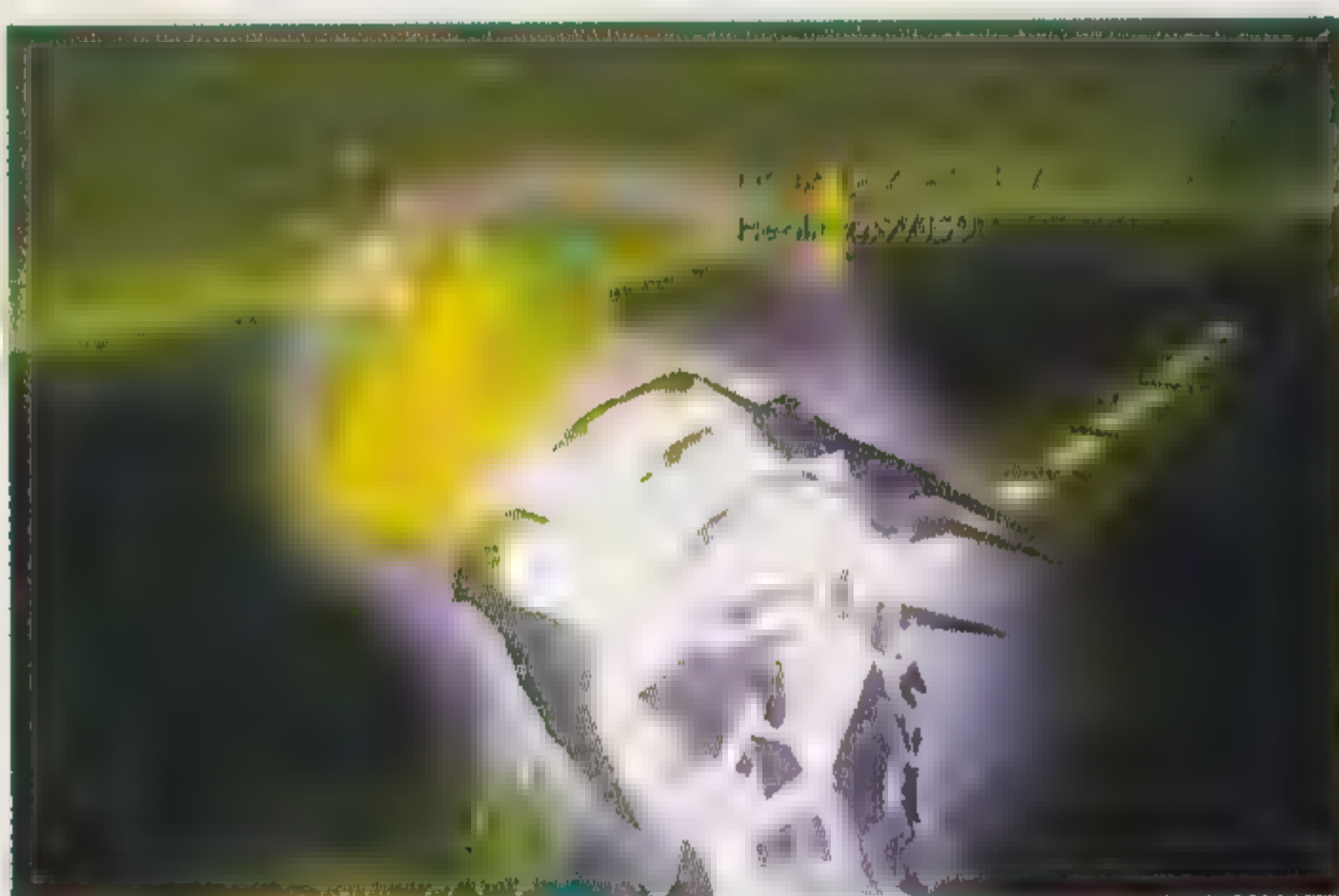
3 Wciskamy klawisz **T** albo inny, który zdefiniowaliśmy do włączania rozmowy z innymi graczami podczas gry sieciowej.

4 Gra zostaje wstrzymana. Teraz w okno **Tron 2.0** wpisujemy kody z tabelki i zatwierdzamy je Enterem.



Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu klawisza **T**

mp tears	dostajemy wszystkie bronie dostępne na danym poziomie, odnawia się nasze zdrowie i energia
mp kfa	dostajemy wszystkie bronie, odnawia się nasze zdrowie i energia
mp health	odnawiamy nasze zasoby zdrowia
mp ammo	odnawiamy nasze zasoby energii
mp god	stajemy się niezniszczalni
mp map hole	przechodzimy do następnego poziomu



Uciekamy przed wirusami, w panice czyszcząc naszą pamięć z uszkodzonych bloków. Jednak po wpisaniu kodu mp god żaden trojan nam niestraszny! Jeśli mamy dobry humor, wysysamy z niego energię, zamiast po prostu go skasować



Kod GoToHell działa niczym bomba atomowa: wszystkie wrogie oddziały i budynki w jednej chwili znikają w efektownym rozbłyku. Po zgłiszczach możemy spokojnie spacerować bez licznika Geigera i obawy, że ktoś przeżył nasz zdradziecki atak

Szpiegowska gra akcji według scenariusza Rafała A. Ziemkiewicza

W rolach głównych:
Piotr Fronczewski, Mirosław Baka



Świat nigdy się nie dowie, że ocalił go jeden agent.

Polecają:

Komputer
GRY

PLAY PC

GRY OnLine
www.gry-online.pl



Cena tylko
19,90 PLN

Już w kioskach!
Do zamówienia w centrum sprzedaży wysyłkowej: 0 801 120 003

Nokia N-Gage śmiało wkracza na teren zajmowany Do grania czy do

Nintendo ze swoim GameBoyem to niemal monopolista na rynku konsol przenośnych. Ale konkurencja czuwa. Pierwsza atakuje Nokia z konsolą N-Gage. Czy może zagrozić pozycji lidera? Postanowiliśmy sprawdzić, jak wypada N-Gage w porównaniu z obecnym od kilku miesięcy na rynku GameBoyem Advance SP

DOBIE SĄ PIĘKNE

GameBoy SP na pierwszy rzut oka w ogóle nie przypomina konsoli, a raczej elektroniczny organizer biznesmena. Ekranik konsoli umieszczono w otwieranej klapce, takiej jak w laptopie, co nie tylko ładnie wygląda, ale też chroni go przed porysowaniem. Ogólnie prezentuje się bardzo stylowo.

Nokia N-Gage ma znacznie bardziej bojowy wygląd. Kształt obudowy przypomina poprzednią wersję GameBoya Advance. Przyciski sterujące zostały umieszczone po bokach ekraniku, a nie pod nim. Ciekawostką jest pionowo zorientowany wyświetlacz, do którego jednak daje się przyzwyczaić bez żadnych problemów. Jeśli lubimy grać w ciemnościach, ucieszy nas innowacja w postaci przycisków podświetlanych różnymi kolorami.

NOKIA: PRAWDZIWE 3D

Ekranik N-Gage'a ma niższą rozdzielczość i jest mniejszy niż ten w GameBoy, ale wyświetlana na nim grafika wygląda ładnie ze względu na mniejszy rozmiar pikseli. Jednak podstawową przewagą konsoli Nokii jest możliwość sprzętowego generowania grafiki trójwymiarowej. Gry takie jak Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater czy Pandemonium pokazują prawdziwe możliwości konsoli. Wyglądają niewiele gorzej niż ich odpowiedniki na PS one! Na GameBoya istnieją wprawdzie gry z grafiką trójwymiarową (na przykład V-Rally 3, LEGO Drome Racers), jednak jest ona tworzona programowo. Przez to działa wolniej i wygląda gorzej niż na Nokii.

DŹWIĘK: SP WYDARZA

W kategorii dźwięku lepiej wypada sprzęt firmowany przez Nintendo. Różnica jest słyszalna zwłaszcza podczas korzystania ze słuchawek, które jednak do GameBoya SP podłączamy dopiero

po zakupieniu specjalnej przejściówki za około 30 złotych. W wypadku N-Gage'a przez słuchawki słyszymy znacznie więcej szumów niż podczas korzystania z zewnętrznego głośniczka.

W Nokii doskwiera brak pokręć regulacji głośności. Regulacja siły głosu odbywa się przez opcje gry. Czasami jest ona trzypoziomowa, ale bardzo często jedyną możliwością jest wyłączenie głosu w ogóle. W GameBoy do regulacji siły głosu zastosowano dość wygodny suwak, który sprawdza się znacznie lepiej niż programowy potencjometr Nokii.

JAK SIE NA TYM GRA

Obydwie konsole są dobrze zaprojektowane pod względem ergonomii. Wszystkie przyciski znajdują się tam, gdzie powinny i gdzie odruchowo szukamy ich palcami. N-Gage ma ich zdecydowanie więcej i są one położone znacznie bliżej siebie. Z tego powodu osoby o dużych dłoniach mają pewne problemy z grami, które wymagają korzystania z większej liczby przycisków niż standardowe dwa. Dużym minusem Nokii jest sposób wymiany karty z grą, który dokładnie opisujemy w ramce na stronie 80. Zewnętrzne gniazdo kart MMC, na których zapisywane są gry do

N-Gage'a, byłoby o wiele wygodniejsze. Nie wiadomo, dlaczego Nokia nie zdecydowała się na takie rozwiązanie. Co gorsza, równie wiele kłopotów sprawia odsłuchiwanie muzyki w formacie MP3, ponieważ karty, na które ją nagrywamy, wkładamy w to samo gniazdo, do którego ładujemy też gry. Obsługa GameBoya jest w tym względzie o niebo łatwiejsza. Po prostu go wyłączamy, wymieniamy kartridż z grą w zewnętrznym gnieździe i włączamy.

N-Gage pokazuje lwi pazur w grach z grafiką trójwymiarową. Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater, Pandemonium, MotoGP – wszystkie wyglądają przepięknie i zachwycają płynną animacją. Niestety pionowy ekranik czasami mocno zawęża pole widzenia. O ile nie przeszkadza to w grach takich jak MotoGP czy Tony Hawk's Pro Skater, to w platformówkach takich jak Sonic N już tak.

Ta gra polega na bardzo szybkim przemieszczaniu się w prawą stronę i przeskakiwaniu platform. Niemożność dojrzenia tego, co znajduje się kawałek dalej na planszy, wyjątkowo utrudnia grę. Wprawdzie daje się zmienić proporcje okna na standardowe, ale powoduje to zmniejszenie obszaru gry i czytelności grafiki. W Soniku Advance,



dotąd przez Nintendo gadania?

PORÓWNIANIE PARAMETRÓW



Nokia N-Gage

Szerokość:	133,7 mm
Długość:	69,7 mm
Wysokość:	20,2 mm
Masa:	137 g
Zasilanie:	akumulator Li-Io
Czas pracy:	8 godzin (odtwarzacz MP3), 20 godzin (radio), 3-6 godzin (gry)
Czas ładowania baterii:	1 godzina 35 minut
Rozdzielczość:	176 x 208 punktów
Liczba kolorów:	4096
Rodzaj procesora:	32-bitowy RISC
Typ procesora:	ARM925
Wbudowana pamięć:	3,4 MB
Nośnik gier:	karta MMC (MultiMedia Card)
Pojemność nośnika:	do 128 MB
Cena:	1799 zł



GameBoy Advance SP

Szerokość:	84,6 mm
Długość (zamknięty):	72 mm
Wysokość:	24,3 mm
Masa:	143 g
Zasilanie:	akumulator Li-Io
Czas pracy:	10 godzin (podświetlenie włączone), 18 godzin (bez podświetlania)
Czas ładowania baterii:	3 godziny
Rozdzielczość:	240 x 160 punktów
Liczba kolorów:	32 768
Rodzaj procesora:	32-bitowy RISC
Typ procesora:	ARM7
Wbudowana pamięć:	288 kB
Nośnik gier:	kartridż
Pojemność nośnika:	do 32 MB
Cena:	649 zł

który jest gameboyowym odpowiednikiem Sonika N z Nokii, gra się zdecydowanie przyjemniej i wygodniej.

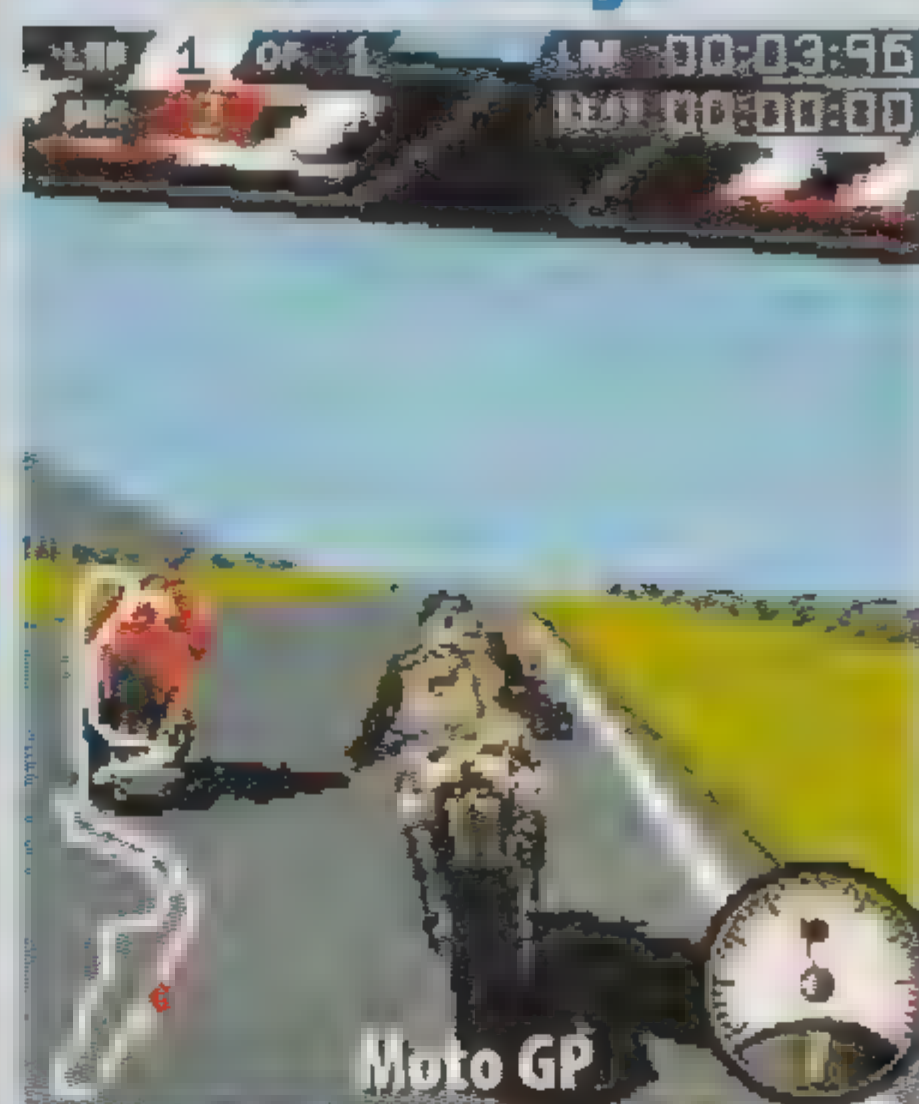
Na obie konsole trafiło znacznie więcej gier z identycznymi bądź podobnymi tytułami, zabawa jednak jest niekiedy diametralnie różna, raz na korzyść jednej, a raz drugiej konsolki. Szersze porównanie podobnych gier prezentujemy na tej stronie w tabelce. Te same gry, nie ta sama zabawa.

Dużym atutem N-Gage'a jest tryb dla wielu graczy. Włączono go do większości gier dostępnych w chwili premiery konsoli. W odróżnieniu od Advance'a konsolka Nokii nie potrzebuje kabli do gry wieloosobowej. Używa do tego wbudowanego modułu Bluetooth służącego do łączności bezprzewodowej, co jest rozwiązaniem o wiele wygodniejszym. Dzięki temu gracze swobodnie poruszają się po pomieszczeniu →



TE SAME GRY, NIE TA SAMA ZABAWA

Nokia N-Gage



Moto GP

GameBoy Advance SP



Gra w wersji na GBA przypomina stare automaty. To zręcznościówka z prostą grafiką. Na N-Gage'u grafika jest trójwymiarowa i płynnie animowana.



Rayman 3

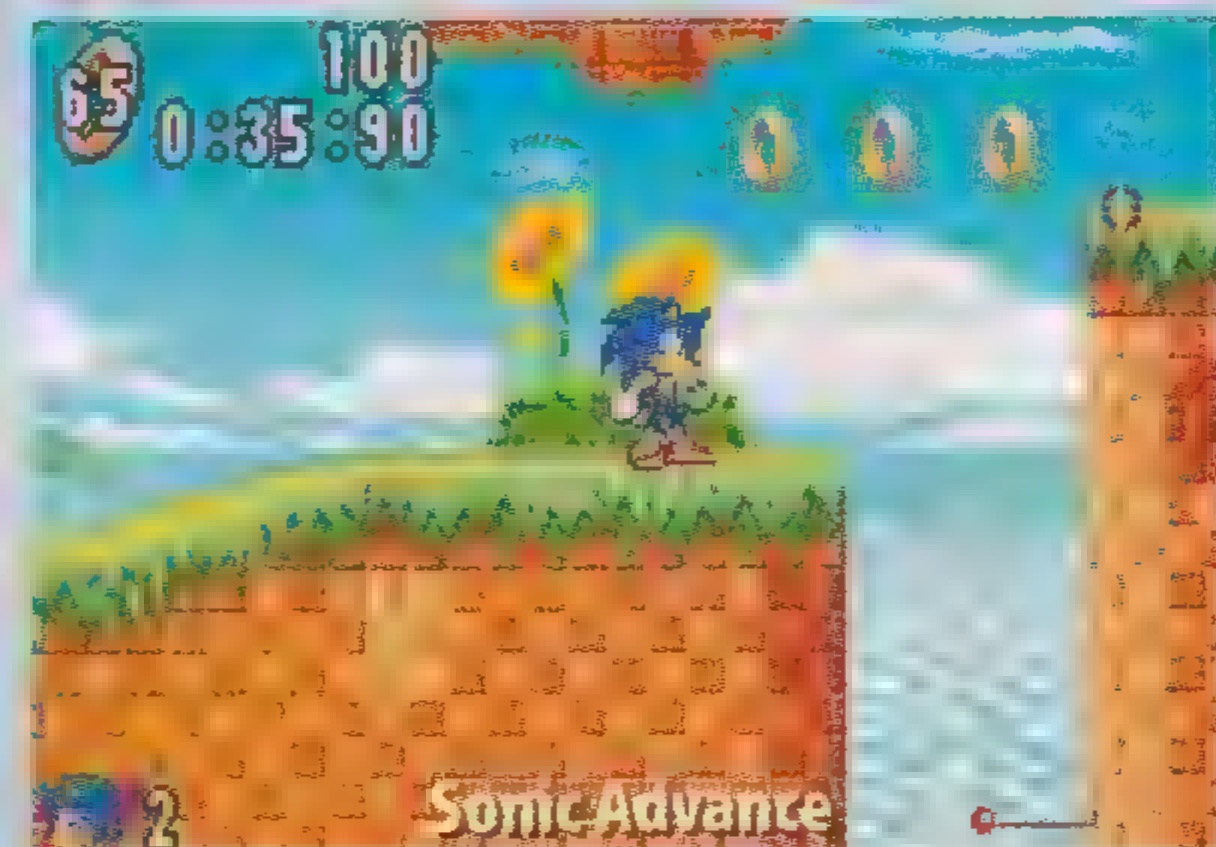


Rayman 3

Gra równie dobrze wygląda na obu konsolkach. Jednak pionowy ekran Nokii utrudnia zabawę. Szkoda, że w tej wersji nie ma trzeciego wymiaru.

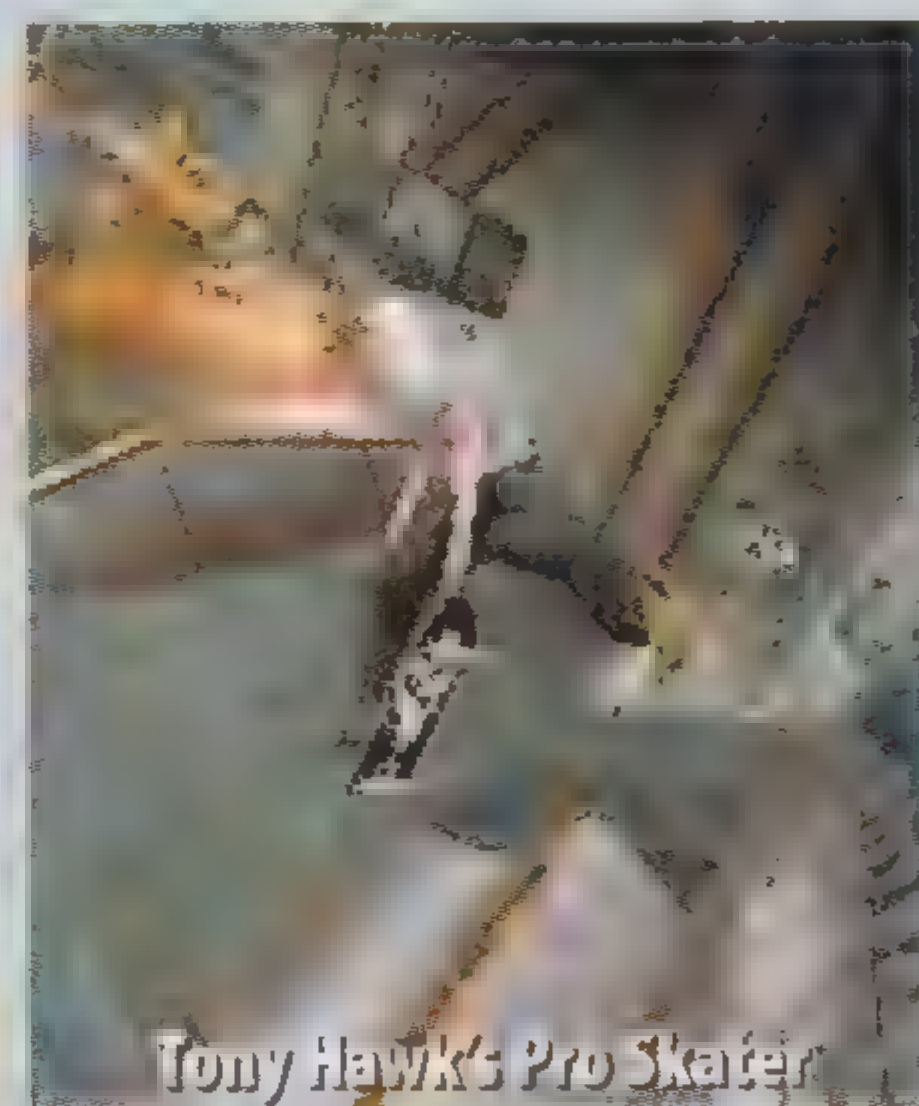


Sonic N



Sonic Advance

Lepsza jest wersja na GBA. Ekran ma dobre proporcje, więcej widać. Jest też dodatkowy tryb, w którym zajmujemy się stworem Chao.



Tony Hawk's Pro Skater



Tony Hawk's Pro Skater 4

Na GBA są trójwymiarowe postacie na płaskich planszach. Gra na N-Gage'a zachwyca grafiką 3D. Gra się prawie jak na pececie czy dużej konsoli!



Tomb Raider



Tomb Raider

Ta gra pokazuje moc N-Gage'a. To pierwsza część serii – wygląda dokładnie tak jak wersja na PC czy PlayStation! Wersja na GBA to prosta zręcznościówka z grafiką 2D i wypada blado.



Do grania czy do gadania?

➔ i nie siedzą ciągle naprzeciw siebie. W przyszłości mają też ukazać się gry, w których będziemy mieli możliwość rozgrywki przez sieć GSM.

EXTRADODATKI

GameBoy SP to tylko konsolka do gier i nie ma żadnych dodatkowych możliwości. Wprawdzie można dokupić moduł radia, odtwarzacz plików MP3 i filmów, a nawet tuner telewizyjny, ale wiąże się to z wysokimi kosztami. Na dodatek większość z tych cudeniek nie jest autoryzowana przez Nintendo, więc mogą występować problemy z ich sprawnym użytkowaniem.

N-Gage jest urządzeniem o wiele bardziej uniwersalnym. To w pełni funkcjonalny telefon komórkowy z wbudowanym radiem i odtwarzaczem plików MP3. Oprócz tego oprogramowanie zawiera między innymi prosty organizator z kalendarzem, książkę adresową, kalkulator i zegar z budzikiem. Obsługuje też technologię Java, co pozwala uruchamiać na niej proste programy i gry napisane w tym języku.

GADKA BOKIEM



Nokia N-Gage to nie tylko konsola do gier, ale też telefon komórkowy. Niestety przez ułożenie przycisków dostosowane do gier korzystanie z niego jest niezbyt wygodne. Nietypowo rozwiązano problem rozmawiania przez N-Gage'a. Aby pogadać, przystawiamy aparat do ucha... boczną ścianką! Umieszczenie słuchawki na bocznej ścianie aparatu znacznie zmniejszyło jej powierzchnię, ale z drugiej strony słuchawka nie zakrywa ucha całkowicie i ledwo przez nią słyszymy. Znacznie wygodniej rozmawia się przez dołączony do każdego N-Gage'a zestaw słuchawkowy.

Nintendo GameBoy Advance SP i Nokia N-Gage to nie jedyne konsole przenośne, o których warto pomyśleć, gdy zastanawiamy się nad kupnem tego rodzaju urządzenia.

Parę miesięcy temu firma Sony zapowiedziała, że zamierza wprowadzić do sprzedaży konsolkę o nazwie PlayStation Portable. Urządzenie to ma mieć 4,5-calowy ekran o sporej rozdzielczości 480 na 272 punkty. Podstawowym nośnikiem danych będzie niewielka, sześciocentymetrowa płytka, nazwana przez Sony UMD (Universal Media Disc). UMD ma mieścić aż 1,6 gigabajta danych! Przygotowywane gry mają mieć trójwymiarową grafikę o znacznie wyższej jakości niż to, co znamy z pierwszej generacji konsol PlayStation. Dodatkowym atutem PSP ma być dźwięk przestrzenny w formacie 7.1, podobno porównywalny z tym, który uzyskujemy na zestawach kina domowego.

Konsola PlayStation Portable, podobnie jak Nokia N-Gage, będzie miała szersze zastosowanie niż tylko gry wideo. Dzięki wbudowanemu gniazdu kart Memory Stick odsłuchamy ulubione pliki MP3, zaś na pojedynczej płycie UMD zmieszczą się aż cztery godziny filmu o jakości porównywalnej z filmami na DVD. Do PSP w dowolnym momencie podłączymy peceta przez port USB 2.0, co umożliwi szybką i nadzwyczaj wygodną wymianę danych.

Jeśli będziemy chcieli zagrać z przyjaciółmi, będzie to możliwe dzięki wbudowanemu portowi podczerwieni. W ten sposób w kilka osób stworzymy sieć bezprzewodową. Sony planuje też wyprodukowanie dodatkowych modułów kamery cyfrowej i telefonu komórkowego. Dzięki tym dodatkom PlayStation Portable może się okazać bardzo groźną konkurencją dla Nokii N-Gage, która spełnia podobne funkcje. Co ciekawe, według nieoficjalnych zapowiedzi, PlayStation Portable ma kosztować niewiele więcej

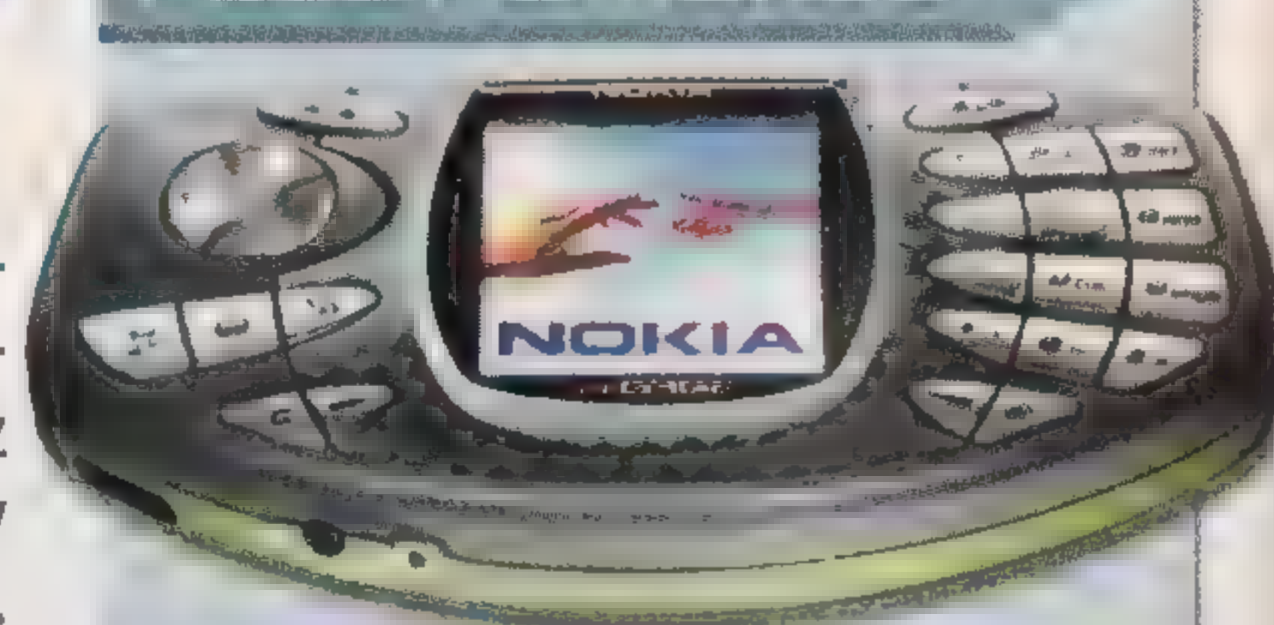
niż GameBoy Advance, starszy brat GameBoya SP! Na potwierdzenie tych rewelacji przyjdzie nam jednak czekać aż do końca 2004 roku, na kiedy to Sony planuje premierę swojego urządzenia. Pierwszy pokaz PSP zaplanowano na przyszłoroczną wystawę E3, które odbędzie się w maju w Los Angeles.

Kolejna nowa konsola, która może wstrząsnąć rynkiem, to Zodiac firmy Tapwave. Jest to urządzenie oparte na systemie operacyjnym PalmOS znanym z przenośnych komputerów firmy Palm. Podobnie jak N-Gage i PSP jest to urządzenie wielofunkcyjne, łączące cechy przenośnej konsoli i podręcznego komputera. Zodiac ma wszystkie podstawowe programy systemu PalmOS: na przykład organizator, książkę telefoniczną, notatnik. Dodatkowe możliwości to odtwarzanie plików MP3 i klipów filmowych, a także przeglądanie zdjęć. Ekranik może wyświetlać grafikę w rozdzielczości 480 na 320 punktów. Procesor graficzny przypomina możliwościami ten z GameBoya i pozostaje w tyle za N-Gage'em i PSP. Gra w kilka osób jest obsługiwana podobnie jak w Nokii, za pomocą modułu Bluetooth.

CO DLA KOGO

GameBoy SP to właściwie zabawka, urządzenie stworzone wyłącznie do grania. Na jego korzyść przemawia prostota obsługi i liczba dostępnych gier. Jest też o wiele tańszy niż konsola Nokii. N-Gage jest konsolą i telefonem komórkowym w jednym. Na razie nie ma na nią zbyt wielu gier, ale te, które już się pojawiły, robią duże wrażenie. Możliwość generowania grafiki 3D stawia ją o szczebel wyżej na drabinie technologicznej. Do jej wad należą natomiast utrudniona obsługa i astronomiczna cena. Decydując się na wybór jednego z tych dwóch urządzeń, musimy odpowiedzieć sobie na pytanie, czy wystarczy nam zwykła, prosta zabawka czy też potrzebny nam kieszonkowy kombajn do wszystkiego.

PLUSY I MINUSY



Nokia N-Gage

- ➔ trójwymiarowa grafika w grach
- ➔ dobry wyświetlacz
- ➔ wbudowane dodatki (telefon, radio, odtwarzacz MP3)
- ➔ bezprzewodowa rozgrywka dla wielu graczy
- ➔ obsługa programów Java
- ➔ bardzo niewygodny sposób wymiany kart z grami
- ➔ kiepska jakość dźwięku
- ➔ brak pokrętła regulacji głośności
- ➔ bardzo wysoka cena
- ➔ konieczność posiadania karty SIM



GameBoy Advance SP

- ➔ dobry wyświetlacz
- ➔ olbrzymia liczba gier
- ➔ łatwa obsługa
- ➔ ekran chroniony przed porysowaniem przez klapkę
- ➔ stylowy wygląd
- ➔ brak sprzętowo generowanej grafiki 3D
- ➔ konieczność dokupienia przejściówki do słuchawek
- ➔ brak jakichkolwiek dodatkowych funkcji
- ➔ brak możliwości wymiany akumulatorów
- ➔ zbyt płaski kontroler (krzyżak)

WYMIANA KARTY Z GRĄ W NOKII N-GAGE TO TRUDNE ZADANIE



Największą wadą Nokii N-Gage jest kłopotliwa wymiana gier. Aby zmienić kartę z grą albo włożyć kartę pamięci z plikami MP3, musimy rozłożyć aparat. Zdejmujemy tylną część obudowy i wyjmujemy baterię. Teraz palcem przytrzymujemy zatrzask



i wysuwamy kartę. Dopiero teraz wsuwamy nową kartę i zamykamy konsolkę. Karta SIM **musi** być zainstalowana w telefonie. Bez niej konsolka nie uruchamia się. Nie można mieć N-Gage'a tylko do grania, a drugiego telefonu do rozmów!

Megabajka



List z załącznikiem: **10 MB**. Wymiar skrzynki: do **75 MB**.

Gwarancja adresu: wp.pl. Mailowanie przez SMS.

Z opcją użycia Podpisu Elektronicznego. Tajemnica korespondencji zapewniona.

Poczta o najwyższych parametrach już od 2,75 PLN za miesiąc.

Poczta75
@wp.pl

Nie jesteś przekonany? Testuj przez 14 dni i sam zdecyduj - www.poczta.wp.pl



wp.pl
Wirtualna Polska



W TRON-ie 2.0 cała akcja toczy się we wnętrzu komputera. Ciekawe, jaką ma kartę graficzną

Komputer dla gracza

Już niedługo zobaczymy w grach niespotykane wcześniej efekty specjalne uzyskiwane dzięki nowym funkcjom pakietu DirectX w wersji 9. Warto o tym pamiętać przy wyborze karty graficznej do naszego peceta

Karty graficzne nie służą już tylko do wyświetlania obrazu na ekranie monitora. To potężne komputery wyspecjalizowane w obliczeniach grafiki trójwymiarowej. Często płacimy za nie więcej niż za procesor.

Z punktu widzenia gracza właściwa karta graficzna służąca do sterowania monitorem jest jedynie darmowym dodatkiem do

procesora graficznego, zwanego dawniej akcelerorem. To od jego jakości zależą doznania wzrokowe, bo to akcelerator wykonuje obliczenia związane z efektami specjalnymi. Jeżeli jakiś efekt nie jest obsługiwany sprzętowo, musi go policzyć program gry, co bardzo źle wpływa na liczbę wyświetlanych klatek animacji. Gdyby nie akceleratory, wciąż gralibyśmy

w rozdzielczości nie przekraczającej 640 na 480 punktów, zaś o takich efektach jak dynamiczne cienie moglibyśmy tylko marzyć.

Pod koniec roku zaczęły ukazywać się gry wykorzystujące efekty obsługiwane przez pakiet DirectX 9. Popularne karty graficzne, w tym seria GeForce4, nie wspierają tych efektów sprzętowo i nowe gry będą na nich działały źle. Dlatego decydując się na zakup nowej karty graficznej, wybieramy taką, która obsługuje DirectX 9. Warunek ten spełniają Radeony 9600 Pro i 9700 Pro proponowane w zestawach doskonałym i optymalnym.

WYBIERAMY GRĘ NA NASZ KOMPUTER

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Grand Theft Auto: Vice City (GRY 10/2003) Ghost Master (GRY 9/2003) Rayman 3 (GRY 6/2003) Unreal II (GRY 4/2003)	Mafia (GRY 1/2003) Medieval: Total War (GRY 11/2002) Downtown Run (GRY 9/2003) Cold Zero (GRY 10/2003) Rise of Nations (GRY 8/2003) Freelancer (GRY 6/2003)	Silent Hill 2 (GRY 5/2003) Warcraft III: The Frozen Throne (GRY 10/2003) Grom (GRY 9/2003) Post Mortem (GRY 9/2003)
Obraz skacze	Brak	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Grand Theft Auto Vice City (GRY 10/2003) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003)	Grand Theft Auto: Vice City (GRY 10/2003) Colin McRae Rally 3 (GRY 8/2003) Enter the Matrix (GRY 7/2003)
Niegrywalne	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali Command & Conquer Generals (GRY 4/2003) Gothic II (GRY 6/2003) Chrome (GRY 8/2003)

W nawiasach informujemy, w którym numerze GIER opublikowaliśmy test danej gry

SKŁADNIKI ZESTAWÓW

	cena w złotych
PROCESOR	
Pentium 4 HT 2,8 GHz FSB 800	1400
Athlon XP 2400+ (2,0 GHz)	420
AMD Athlon 2000+ (1,67 GHz)	290
PLYTA GŁÓWNA	
gniazdo SOCKET 478, AGPx8, DDR400	520
gniazdo SOCKET A, AGPx8, DDR333	290
gniazdo SOCKET A, AGPx8, DDR333	290
PAMIĘĆ RAM	
DDR 1024 MB/400	820
DDR 512 MB/333	390
DDR 256 MB/333	210
DYSK TWARDY	
120 GB, 7200 obrotów	530
80 GB, 7200 obrotów	400
40 GB, 7200 obrotów	310
KARTA GRAFICZNA	
Radeon 9700 Pro, 128 MB	1400
Radeon 9600 Pro, 128 MB	690
z układem GeForce4 Titanium 4200, 64 MB	130
KARTA DŹWIĘKOWA	
Sound Blaster Audigy2 Player OEM, gniazdo PCI	160
zintegrowana z płytą główną	0
zintegrowana z płytą główną	0
MONITOR	
19-calowy	1350
17-calowy	800
17-calowy tani	550
MODEM	
wewnętrzny 56 kb/s PCI wysokiej jakości	110
wewnętrzny 56 kb/s PCI	60
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw 5.1	130
zestaw z głośnikiem niskotonowym	180
zwykłe	70
NAPĘD CD/DVD	
DVD ROM 16x/48x	180
CD ROM 52x	80
CD ROM 52x	80
MYSZ	
PS/2 optyczna z pokrętkiem, wysokiej jakości	130
PS/2 z pokrętkiem	50
PS/2 zwykła	20
OBUDOWA	
ATX midi tower, wyciszona	100
ATX midi tower	110
ATX midi tower	110
STAŁE ELEMENTY	
klawiatura Windows PS/2	20
stacja dyskiek 3,5 cala	40
wentylator, typ odpowiedni do procesora	50
Windows XP PL Home OEM	450
CENA ZESTAWU	
doskonały	8090
optymalny	4030
ekonomiczny	2820
DODATKI SPECJALNE	
Ich cenę doliczamy do ceny zestawu	
prosty dżojstik lub pad	35
pad z efektem wstrząsów	120
dobry dżojstik z efektem wstrząsów	150
kierownica	150
kierownica z pedałami i dźwignią biegów	300
karta sieciowa	50
koncentrator USB, 8 portów	65

masz modem?



Połącz się z internetem przez

INTERIANET
020 9555 MODEMOWY DOSTĘP
DO INTERNETU

nowy numer dostępowy do internetu, który
umożliwi Ci również darmowe korzystanie
z płatnych serwisów:



Połącz się:

020 9555




energis

www.interia.pl


Szczegółów szukaj na <http://net.interia.pl>

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
Dział prenumeraty
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181
lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas
blankietu dokonać opłaty na pocztie
lub w banku

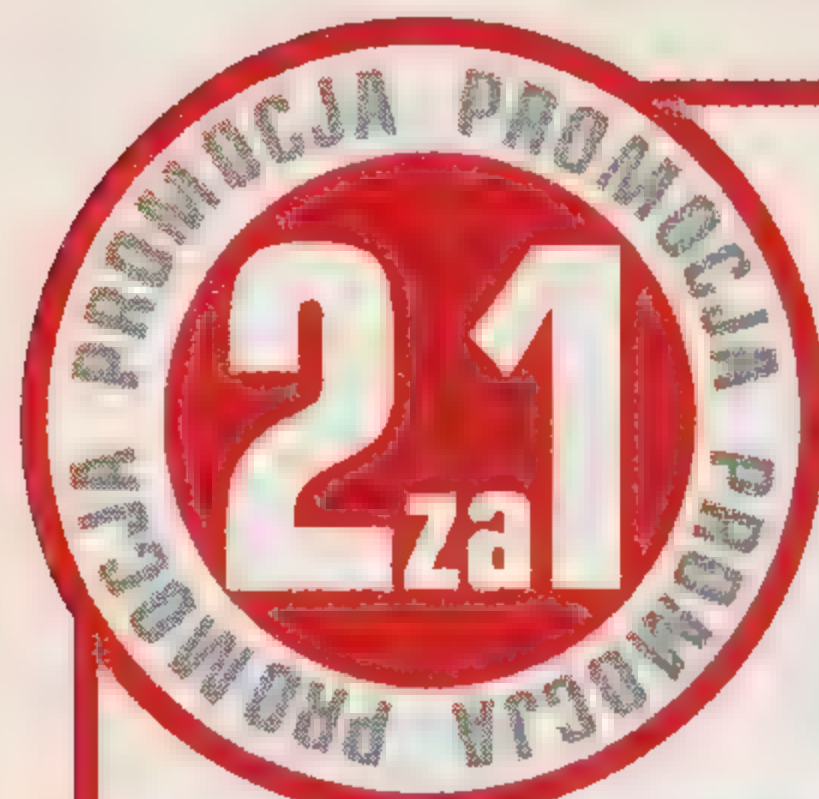
 **kwartał** (trzy numery) – 23,70 złotych
 **pół roku** (sześć numerów) – 47,40 złotych
 **rok** (12 numerów i segregator) – 80,00 złotych
(15% zniżki!)

☎ telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
✉ e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl

 Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

This image shows a blank, aged, cream-colored page, likely an endpaper or flyleaf of a book. The paper has a slightly textured appearance with some minor discoloration and faint, illegible markings, possibly from the reverse side or due to age. The page is set against a dark background.

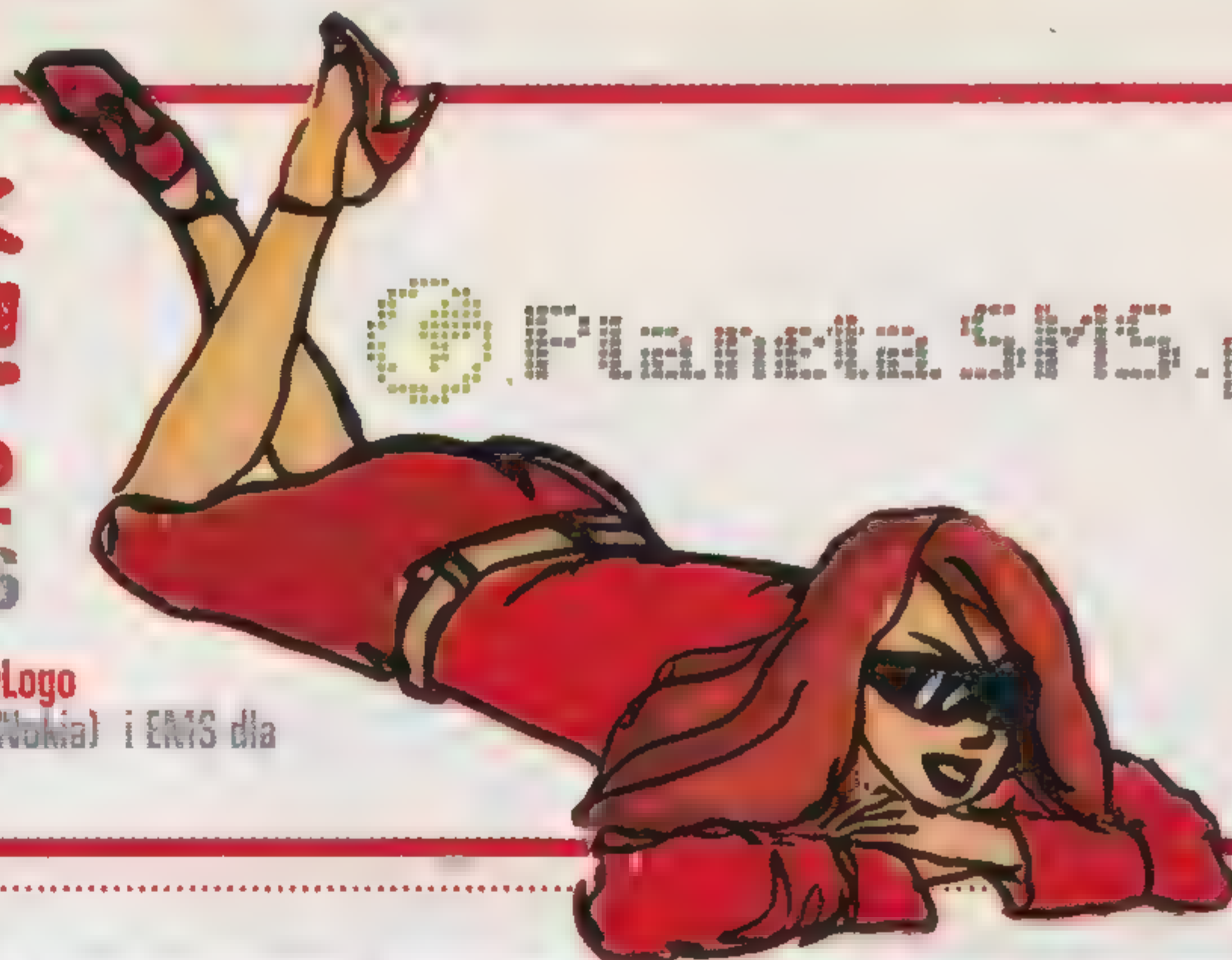




Zamów dzwonek - logo gratis!

WYŚLIJ SMS POD NUMER **7292**
(KOSZT 2,44 PLN Z VAT) IDEA/ERA/PLUS

o treści: **PL NumerDzwonka NumerLogo** dla telefonów NOKIA/SAMSUNG np. **PL 5777703 150803 PE NumerDzwonka NumerLogo**
dla telefonów Siemens/Motorola/Alcatel/Sony/Ericsson np. **PE 5777703 150803** Logo, obrazki i dzwonki w systemach SMS (Nokia) i EMS dla
wybranych modeli i marek telefonów.



Planeta.SMS.pl

supernowości

- D 575803 SEWERYN KRAJEWSKI
Miełowe Pacalunki
D 575903 MOBBY VSPinccss
Superstar Jam for the
ladies
D 576003 RENI JUSIS
Kiedyś cie znaję
D 576103 ROBBIE WILLIAMS
Something Beautiful
D 576203 KAYAH Testosteron
D 576303 ATOMIC KITTEN Love
Doesn't Have To Hurt
- D 576403 IRON MAIDEN
Wildest Dreams
D 576503 THALIA I Want You
D 576603 MELANIE C Yeh, Yeh, Yeh
D 576703 KASIA KLICH Pies
Ogrodnika
D 576803 RICKY MARTIN Tal Vez
D 576903 NATASHA ST-PIER
Tu Trouveras
D 577603 CHINGY MOBB With Me
D 577103 MIS TEEQ
Cant Get It back

- D 577203 TRAVIS Re-Offender
D 577403 DEEP PURPLE Haunted
D 577503 CHINGY Right Thurr
D 577603 CHINGY Mobb WIT ME
D 577703 RAZ DWA TRZY Jutro
Możemy Być Szczęśliwi
D 577903 MARCIN RODZYNEK
Ślepy Los
D 578303 BAJM Być z Tobą
D 578203 LAURA PAUSINI It's Not
Good Bye
D 578403 IZY Anka, ot Tak

superhity

- D 577703 DJ BO-BO Chihuahua
D 514103 MISSION IMPOSSIBLE
D 514603 REKSIO
D 514703 KOZIOLEK MATOIEK
D 521003 HYMN RP
D 528203 GAROU Gitan
D 501903 KAZIK 12 groszy
D 503703 ICH TROJE
A wszystko to...
- D 532903 WILKI Baśka
D 511503 NIRVANA Smells Like
Teen Spirit
D 511603 QUEEN We Are The
Champions
D 513603 ROBERT RODRIGUEZ
Desperado
D 536803 TATU Nas nie dogoniat
D 537403 EMINEM Without Me

- D 553103 SHAGGY Hey Sexy Lady
D 562603 KASIA KOWALSKA
Widzę Twoją twarz
D 566303 SCOOTER Weekend
D 570403 JENNIFER LOPEZ
I'm glad
D 570203 SCOOTER The Night
D 570703 IN-GRID In-Tango
D 571403 EWEUNA FUNTA Żaluję

DLA TELEFONÓW NOKIA/SAMSUNG: JEŚLI CHCESZ ŚCIAĞNĄĆ DZWONEK WYŚLIJ SMS O TREŚCI **B** NUMER DZWONKA NP. **D 577703**. JEŚLI CHCESZ WYŚLIĆ DZWONEK BLISKIEJ OSOBE WYŚLIJ SMS O TREŚCI **B** NUMER DZWONKA NUMER TELEFONU, NP. **D 577703 501111111**.

DLA TELEFONÓW ALCATEL/MOTOROLA/SIEMENS/SONY: JEŚLI CHCESZ ŚCIAĞNĄĆ DZWONEK WYŚLIJ SMS O TREŚCI **M** NUMER DZWONKA NP. **M 577703**. JEŚLI CHCESZ WYŚLIĆ DZWONEK BLISKIEJ OSOBE WYŚLIJ SMS O TREŚCI **MZ** NUMER DZWONKA NUMER TELEFONU, NP. **MZ 577703 501111111**.

POD NUMER **7292** (KOSZT 2,44 PLN Z VAT)

super HIP-HOP

- D 578103 SCOOTER Maria
D 577803 DR. ALBAN Works, Works
D 577303 KELLY ROLAND Train on
track
D 571803 MIS-TEEQ Scandalous
D 570403 MEZZO+LIBER Zeby nie
było
D 570503 ASCETOHOLIX Gra
Światel
D 570603 OWAL/EMCEDWA
Jestem tu
D 573003 BIG BROVAZ Favourite
Things
D 573203 ZDOBYWCY PEWNYCH
OSKARÓW Lista, lista
D 573403 EVIAH FEAT. JARECKI
Rozczarowanie
D 573903 B2K Girlfriend
D 574603 PARANORMAL W ogniu
D 574703 Gang Starr Nice Girl,
D 574803 Fisz Polepiony
D 574903 Fisz Tajemnica
D 575003 Fisz 30cm
D 575103 O.S.T.R. ABC
D 575203 O.S.T.R. Kochana polsko
D 575303 O.S.T.R. "9"
- D 509003 EMINEM Stan
D 537403 EMINEM Without Me
D 541803 WSZ/CNE Każdy szczegó
D 543403 WWO W wyjątkowych
okolicznościach
D 544103 EMINEM Cleaning Out
My Closet
D 544903 TEDE Drin za drinem
D 545203 SNOOP DOGG
Undercova Funk
D 545303 PONO/KORO
Nieśmiertelna nawijka
zipskładowa
D 545403 PEZET/NOON Seniorita
D 545503 PEJA/SLUMS ATTACK
Jest jedna rzecz
D 545603 TYMON Oto ja
D 545903 DR. DRE STILL D.R.E.
D 578903 DANNI MINOGUE Don't
wanna loose...
D 579003 PATRIC NUO
Reanimate
D 579103 REAMONN Alright
D 579203 K. PIETRAS/B. KOZIDRAK
Stara Baśń
D 547403 MISSY ELLIOTT Work It

- D 546803 PAKTOFONIKA Chwile
ulotne
D 546903 PAKTOFONIKA Jestem
Bogiem
D 547803 LL COOL J Phenomenon
D 556203 EMINEM Lose Yourself
D 556403 NELLY/KELLY ROWLAND
Dilemma
D 557003 ONAR/OŚKA Klubbing
D 558903 R. KELLY Ignition
D 559103 MISSY ELLIOTT Gossip
Folks
D 560303 JAY-Z Bonnie And Clyde
D 560403 JAY-Z U Don't Know
D 561603 ASCETOHOLIX Plany
D 561703 OWAL/EMCEDWA Pelen
pokus
D 561803 OWAL/EMCEDWA
Rapnastyk
D 562303 SPINACHE Masz czym
kiwać?
D 562403 THINKADELIC Pokaż się
D 566603 MIS-TEEQ Scandalous
D 568303 SASH I Blive
D 570003 50 CENT Wanksta
D 546103 EVE Who's That Girl?

logo

- | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| L 112303 | L 127703 | L 163903 | L 215503 | L 269603 |
| L 113303 | L 136503 | L 168603 | L 215603 | L 269703 |
| L 113403 | L 140603 | L 169903 | L 236103 | L 270203 |
| L 114703 | L 143503 | L 178503 | L 269403 | L 269003 |
| L 116403 | L 150803 | L 185603 | L 269103 | L 270403 |
| L 269203 | L 151603 | L 184203 | L 236403 | L 257503 |
| L 269303 | L 151703 | L 186303 | L 255503 | L 258203 |
| L 119503 | L 158303 | L 192903 | L 256903 | L 260303 |
| L 126203 | L 158703 | L 215003 | L 257403 | L 262003 |

DLA TELEFONÓW NOKIA/SAMSUNG: JEŚLI CHCESZ ŚCIAĞNĄĆ LOGO WYŚLIJ SMS O TREŚCI **L** NUMER LOGO NP. **L 577703**. JEŚLI CHCESZ WYŚLIĆ LOGO BLISKIEJ OSOBE SMS O TREŚCI **L** NUMER LOGO NUMER TELEFONU, NP. **L 577703 501111111**.

DLA TELEFONÓW ALCATEL/MOTOROLA/SIEMENS/SONY: JEŚLI CHCESZ ŚCIAĞNĄĆ LOGO WYŚLIJ SMS O TREŚCI **E** NUMER LOGO NP. **E 577703**. JEŚLI CHCESZ WYŚLIĆ LOGO BLISKIEJ OSOBE SMS O TREŚCI **EZ** NUMER LOGO NUMER TELEFONU, NP. **EZ 577703 501111111**.

POD NUMER **7292** (KOSZT 2,44 PLN Z VAT)

JEŚLI CHCESZ ŚCIAĞNĄĆ OBRAZEK WYŚLIJ SMS O TREŚCI **O** NUMEROBRAZKA NP. **O 378403**

obrazki

- | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| O 395003 | O 303903 | O 313103 | O 317303 | O 394903 |
| O 397903 | O 330903 | O 331103 | O 331203 | O 336403 |
| O 353203 | O 353403 | O 353503 | O 353603 | O 353703 |
| O 355703 | O 359803 | O 367103 | O 376903 | O 380303 |
| O 380603 | O 381003 | O 388103 | O 393703 | O 393903 |
| O 395203 | O 396303 | O 396403 | O 396503 | O 395103 |

JAVA PRZELICZNIK JEDNOSTEK gratis przy zamówieniu gry lub dzwonka polifonicznego

gry java

- | | | | | |
|---|---|---|--|---|
| | | | | |
| Motor03
Nokia:
N6310i, N30, N40
Siemens:
M55, C55, S55 | Pasjans03
Nokia:
N6310i, N30, N40, N60
Siemens:
SL45i, M50, MT50, C55, S55 | Strip03
Nokia:
N30, N40, N60
Siemens:
M55, S55 | Xracer03
Nokia:
N30, N40, N60
Siemens:
M55, S55 | BinLaden03
Nokia:
N30, N40
Siemens:
M55, S55 |

JAK ŚCIAĞNĄĆ GRĘ? WYSYLAJ SMS NA NUMER **7492** (KOSZT 4,88 PLN Z VAT) O TREŚCI:
NAZWA GRY NP. DARTS03 I OTRZYMUJEMY SMS-em INSTRUKCJE POSTĘPOWANIA Typy telefonów:
NOKIA : N3410 - Dla Nokii 3410; N6310i - Dla Nokii 6310i; N30 - Dla Nokii 3510i, 8910i, 3530, 3550 (95x64 kolor);
N40 - Dla Nokii 7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100(128x128 kolor); N60 - Dla Nokii 3650, 7650 (176x208 kolor)
SIEMENS : SL45i, M50, MT50, C55, S55.

dzwonki polifoniczne

- | | | |
|---|---|---|
| P 703003 BRITNEY SPEARS Stronger
P 703103 BRITNEY SPEARS Baby One
more time
P 703203 BRITNEY SPEARS Lucky
P 703303 ARVIL LAVIGNE Complicated
P 703403 ARVIL LAVIGNE I'm with You
P 703503 MADONNA American life
P 703603 CELINE DION One Heart
P 703703 CELINE DION I drove all night
P 703803 CELINE DION I'm alive
P 703903 CRAIG DAVIS 7 days
P 704003 DANNI MINOGUE I begin to
wonder
P 704103 ELVIS PRESLEY A little less
conversation
P 704203 EROS RAMAZZOTTI Una
emoción per sempre | P 704303 JENNIFER LOPEZ All I have
P 704403 ROBBIE WILLIAMS/NICOLE
KIDMAN Something stupid
P 704503 ROBBIE WILLIAMS Come
undone
P 704603 ROBBIE WILLIAMS Feel
P 704703 SANTANA Corazon espinado
P 704803 SONIQUE Sky
P 704903 TATU Nas nie dogoniat
P 705003 ZUCCHERO Baila
P 701003 DJ BO-BO Chihuahua
P 700103 ADAMS FAMILY
P 700203 ANASTACIA One Day
In Your Life
P 700503 ANIMALISTICS
P 700403 ATOMIC KITTEN The Last
Goodbye | P 700503 MADONNA Die Another Day
P 700603 JENNIFER LOPEZ An't It Funny
P 700703 ANASTACIA Paid My Dues
P 700803 ANIMALISTICS 1
P 700803 BILLS<BILLS<BILLS
P 701103 ENRIQUE IGLESIAS Bailamos
P 701203 ENRIQUE IGLESIAS
Be With You
P 701303 EMINEM Stan
P 701403 EMINEM Without Me
D 701503 LAS KETCHUP Kusha las
Payas
P 701603 NELLY/KELLY Dilemma
P 701703 CELINE DION A New Days
Come
P 701803 EMINEM Lose Yourself
P 701903 ARVIL LAVIGNE Sk8erBoy |
|---|---|---|

ABY OTRZYMAĆ DZWONEK POLIFONICZNY WYŚLIJ SMS POD NUMER **7492** (KOSZT 4,88 PLN Z VAT)
O TREŚCI **P NUMERDZWONKA** OTRZYMAJESZ SMS ZWROTNY Z INSTRUKCJĄ POSTĘPOWANIA.



Najlepsze gry, najniższe ceny

Na tych stronach podajemy wszystko, co warto wiedzieć, gdy chcemy tanio kupić dobrą grę. Informujemy też o ciekawych stronach WWW, wskazujemy najlepsze sklepy wysyłkowe, sieci supermarketów oraz innych zwycięzców testów **GIER**

W tabelach na sąsiedniej stronie **GRY** przedstawiają atrakcyjne oferty sprzedaży dobrych gier komputerowych. W każdym gatunku wybieramy pięć pozycji, które w ciągu ostatnich dwóch lat uzyskały u nas najwyższe oceny, a następnie znajdujemy dla nich najkorzystniejsze oferty. Przedstawiamy też zestawienie najniższych cen wybranych gier zręcznościowych.

We wrześniu pojawiły się w sklepach dwie nowe serie. Jedną to Premierowe Tanie Granie Cenęgi Poland, czyli nowe gry w cenie 59,90 zł. CD Projekt natomiast wystartował z Nową eXtra Klasą, w której stare przeboje kosztują 19,90. Nie różni się ona od eXtra Klasyki.

W tym miesiącu do czołówki przebojem wdziera się Star Wars: Jedi Academy, zajmując trzecie miejsce wśród gier zręcznościowych. Niestety płacimy za nią co najmniej 144 złote (plus 10 zł za wysyłkę). Znakomity, a przy tym bardzo oryginalny TRON 2.0 jest tańszy – najniższa znaleziona przez **GRY** cena to 84 złote. Niestety brak wersji polskiej i wysokie wymagania sprzętowe zamknęły mu drogę do najlepszej piątki.

Wśród pozostałych przebojów bardzo potaniał Fallout: Tactics. Jeszcze miesiąc temu płaciliśmy za niego 50 złotych, a dziś – już tylko 19. Sprzedawcy szybko zareagowali na wprowadzenie tego tytułu do serii Nowa eXtra Klasa.

ZWYCIĘZCY TESTÓW GIER

Przedmiot testu	zwycięzca	ocena	w numerze
Pomoc techniczna wydawców	MarkSoft	4,42	6/2002
Powieści na motywach gier	Warcraft: Dzień smoka	5,00	9/2002
Sklepy wysyłkowe	Merlin	4,72	11/2002
Strony WWW wydawców	CD Projekt	5,30	5/2003
Supermarkety z grami	Media Markt	5,28	10/2002
Telefony komórkowe do gier	Nokia 3410	6,00	10/2003

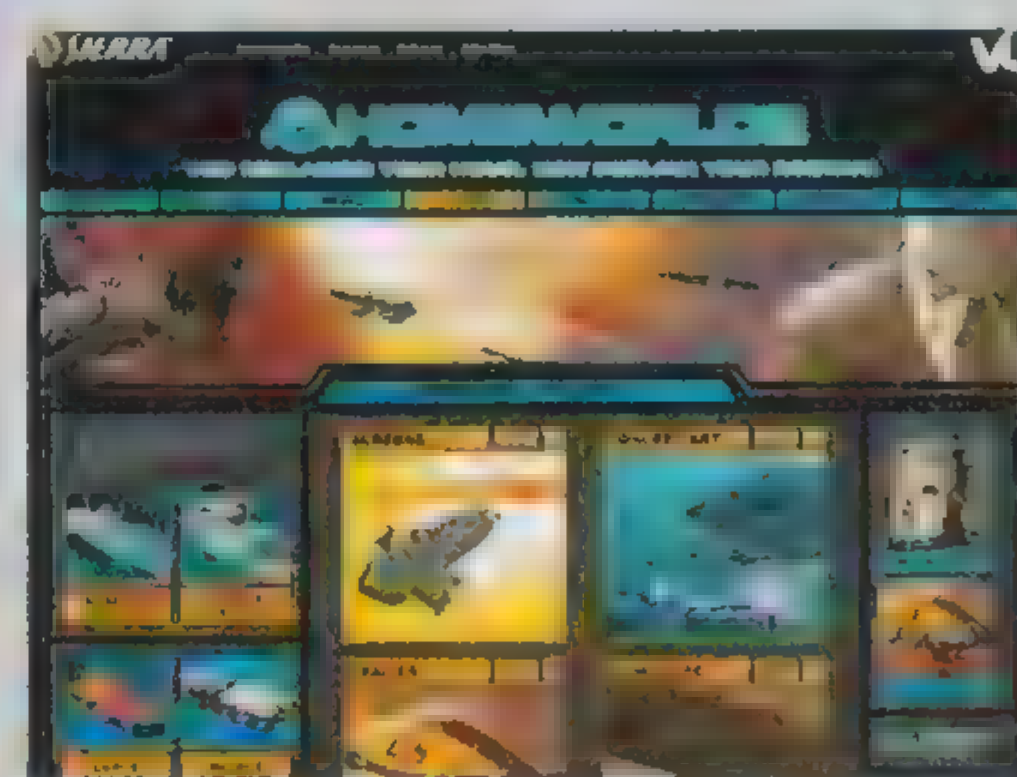
CIEKAWY STRONY WWW



DOSBox

<http://dosbox.sourceforge.net/>

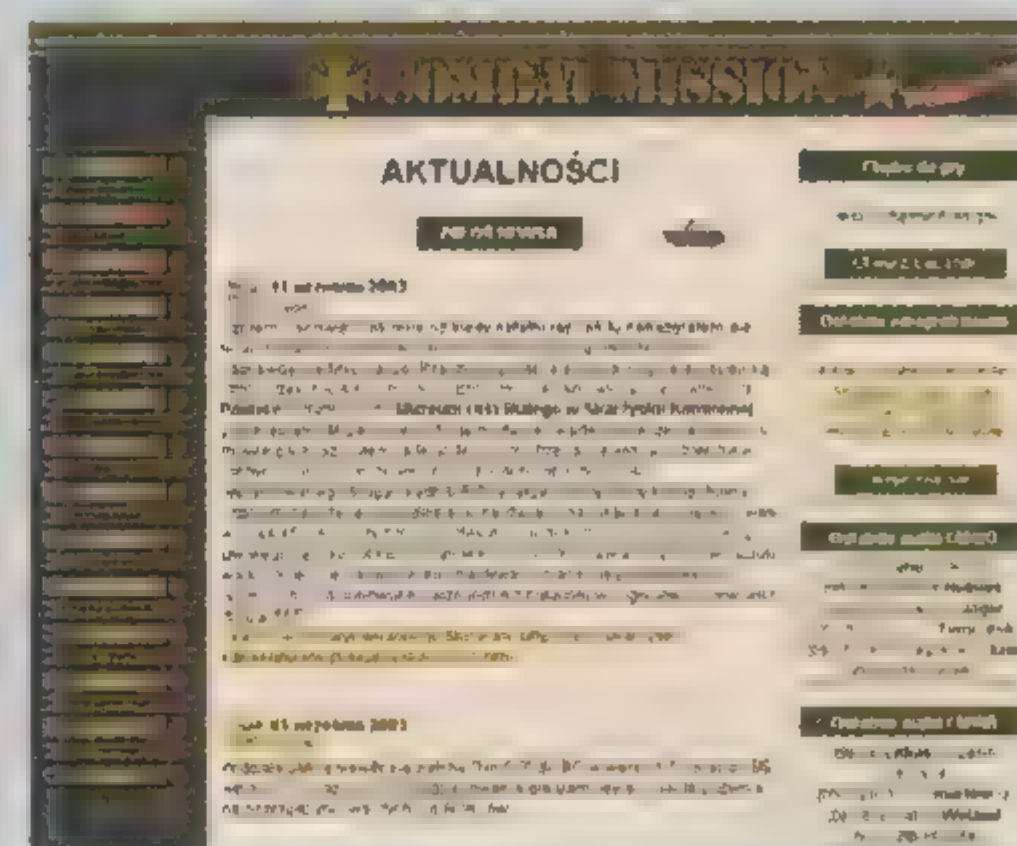
Windows XP nie jest w pełni zgodny z niektórymi wcześniejszymi systemami Microsoftu, przez co nie działa w nim wiele starych gier. DOSBox to emulator peceta z systemem DOS, który częściowo rozwiązuje ten problem. Za jego pomocą bez trudu uruchomimy wiele dawnych hitów, na przykład słynną strategię Dune 2



Homeworld 2

<http://homeworld2.sierra.com>

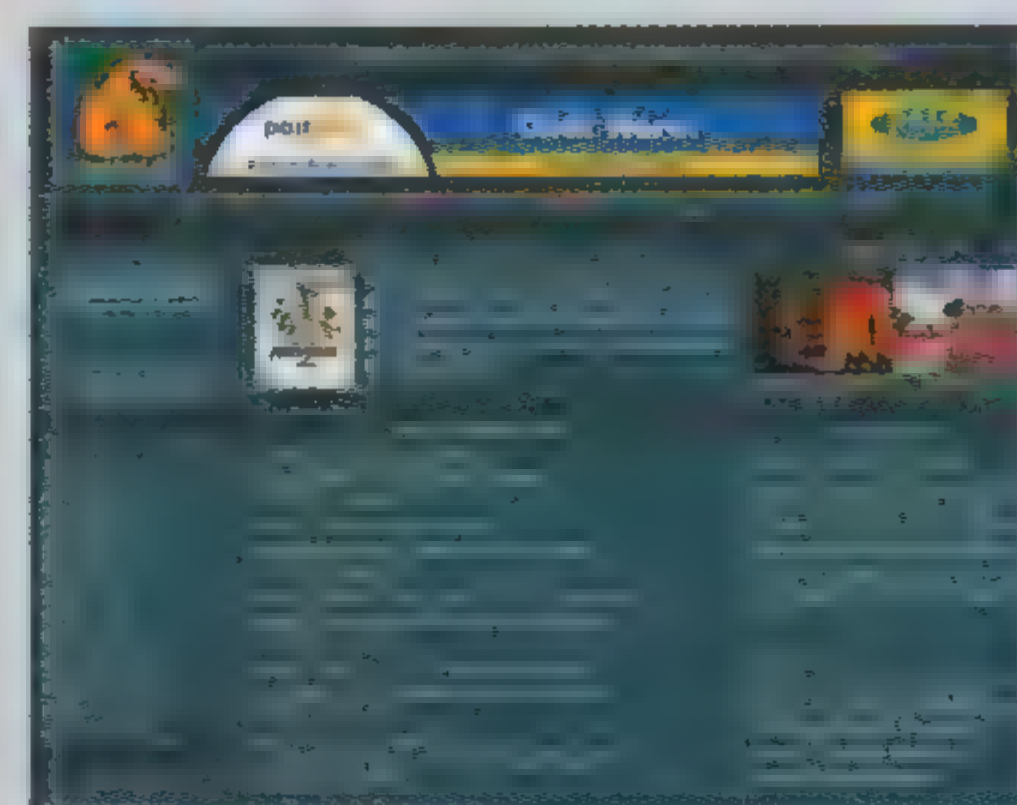
Anglojęzyczna strona znakomicie zapowiadająca się gry strategicznej, której akcja toczy się w kosmosie. Znajdziemy tu takie materiały jak demo, ciekawy film reklamowy, a także specjalną wtyczkę umożliwiającą obejrzenie w trzech wymiarach niektórych pojazdów występujących w grze



Combat Mission Polish HQ (PL)

<http://cmhq.gry-online.pl>

Strona wielbicieli dwuczęściowej serii znakomitych strategii Combat Mission. Gra wyjątkowo wiernie odtwarza rzeczywistość pola walki, dzięki czemu skupiło się wokół niej szerokie grono pasjonatów. Na stronie umieszczono między innymi zestaw tekstów – od poradników dla początkujących po wyczerpujące artykuły o drugiej wojnie

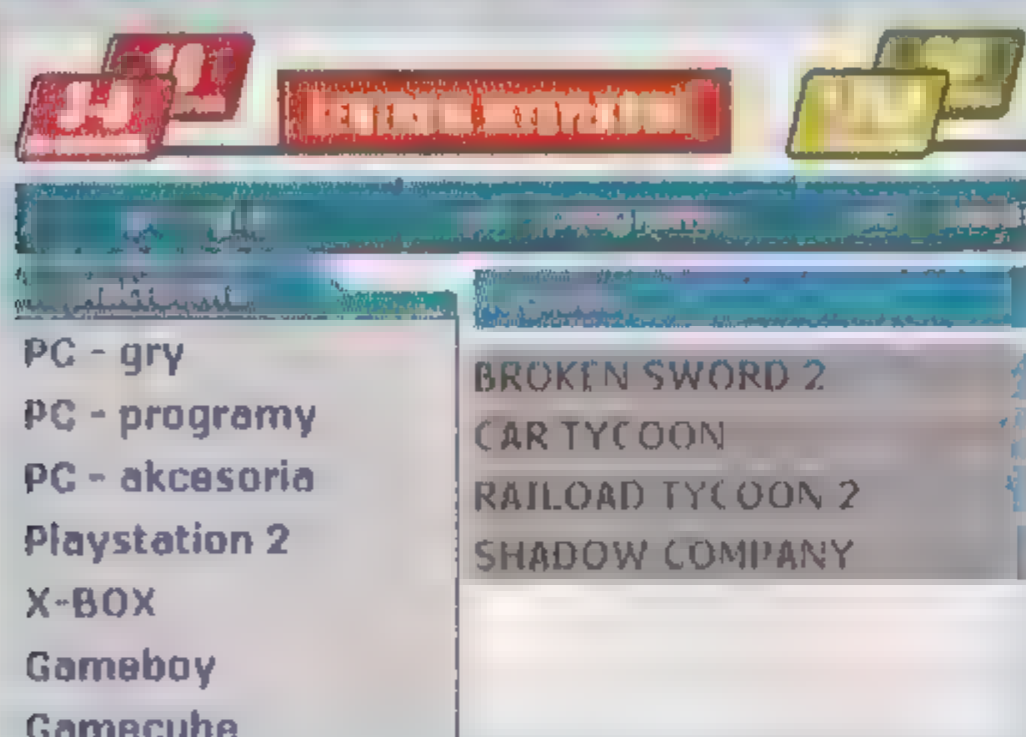


Gamehippo

<http://www.gamehippo.com>

Serwis internetowy rozpowszechniający gry freeware, to znaczy takie, które ich autorzy udostępniają za darmo. Wśród zamieszczonych gier znajdują się zarówno całkiem interesujące produkcje amatorskie jak i wielkie komercyjne hity sprzed lat, na przykład pierwsza część serii Grand Theft Auto, czy przygodówka Beneath a Steel Sky

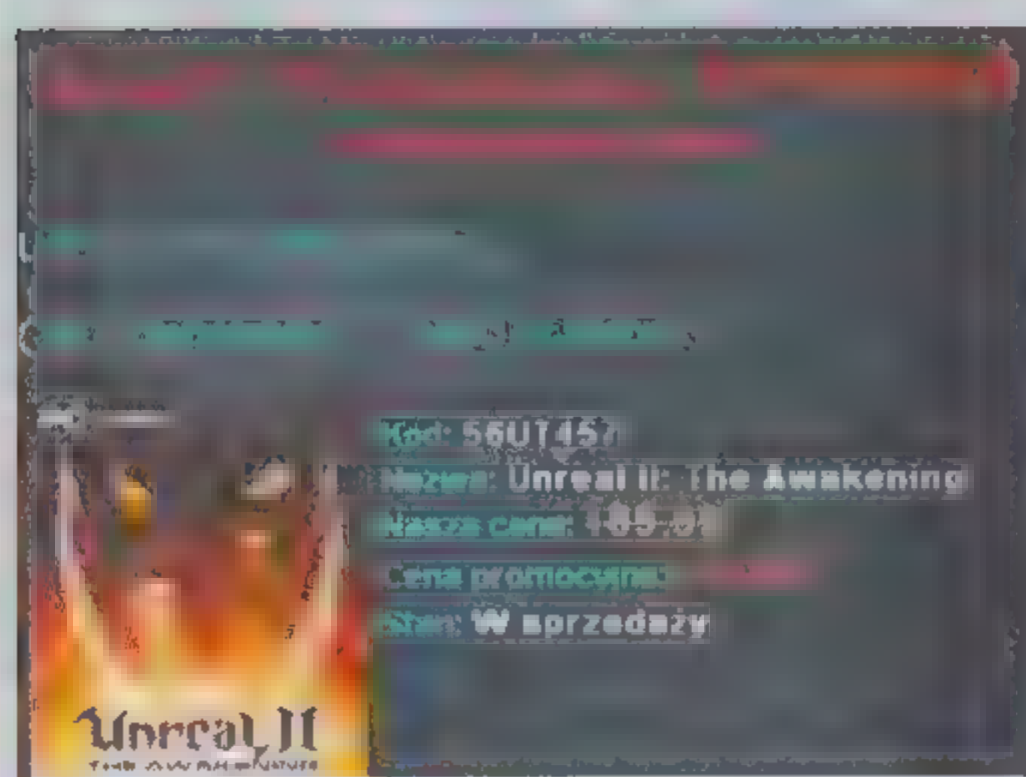
ATRAKCYJNE PROMOCJE



Play

<http://www.play.com.pl>

PLAY.com.pl wręcza prezenty osobom składającym zamówienia w swoim sklepie. To cztery gry komputerowe: Broken Sword 2, Car Tycoon, Railroad Tycoon 2 i Shadow Company. Otrzymują je osoby, które złożyły na stronie zamówienie na dowolną sumę. Promocja trwa do wyczerpania nakładu

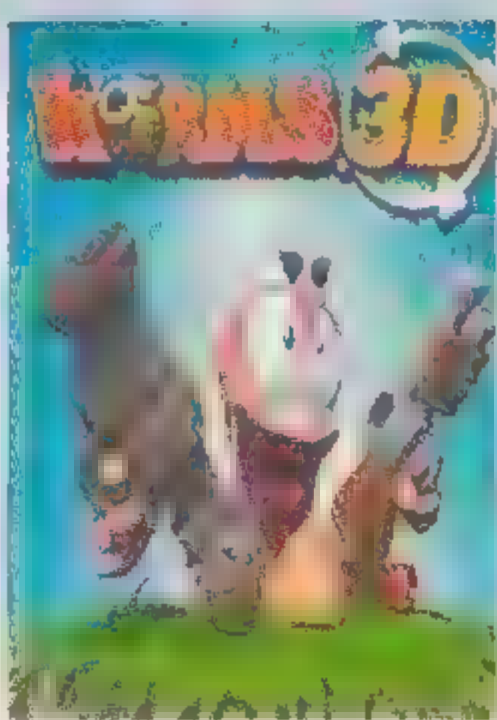


Planeta Gier

<http://www.planetagier.com.pl>

Planeta Gier wyprzedaje trójwymiarową strzelaninę Unreal II Awakening po znacznie obniżonej cenie: 59,99. Nieuczciwym chwytem marketingowym jest natomiast reklamowanie gry jako przecenionej ze 199,99 złotych – w żadnym momencie sprzedaży nie kosztowała ona aż tak drogo

Worms 3D (PC CD) Zamów przed premierą otrzymasz kolorową podkładkę pod myszkę **GRATIS!!** cena: 98,90,-
Worms to seria gier, która podbiła cały świat rozrywki komputerowej. Od czasu premiery pierwszej części jej sprzedaż sięgnęła ponad 8 milionów egzemplarzy. Głównym powodem sukcesu gry jest przede wszystkim prosta, lecz niezwykle wciągająca rozgrywka oraz niepowtarzalny humor. Teraz ten doskonale sprawdzony pomysł został przeniesiony do całkowicie trójwymiarowego świata. W ten sposób gra zyskuje nie tylko na opowieści graficznej, lecz również dzięki nowym



Tomsoft

<http://www.tomsoft.pl>

W Tomsoftcie czekają trzy promocje. Zamawiając przed premierą taktyczną grą Worms 3D za 98,90, otrzymujemy w prezencie podkładkę pod mysz. Kupując aparat cyfrowy MT-414 Hypnos za 749 złotych otrzymujemy myszkę optyczną. Ostatnią promocją objęte są Etherlords: Władcy Eteru i Evil Islands. Za obie gry w wersji polskiej płacimy zaledwie 19,90

NAJLEPSZE GRY I NAJNIZSZYCH CENACH

Miejsce w zestawieniu i tytuł gry	Ocena jakości	Test w numerze	Polski wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Cena/jakość ¹	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon ²	Witryna
Gry fabularne										
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	5,08	1/2003	CD Projekt	99,90	84,00	16,54	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Icewind Dale II (PL)	5,06	11/2002	CD Projekt	99,90	84,00	16,60	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Evil Islands (PL)	4,98	8/2001	Lemon Interactive	29,90	12,00	2,41	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Sea Dogs: Piraci (PL)	4,89	8/2002	CD Projekt	49,90	40,00	8,18	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Arcanum (PL)	4,86	11/2001	Play.it!	99,90	59,00	12,14	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Gry przygodowe										
Silent Hill 2	5,19	5/2003	CD Projekt	159,90	135,00	26,01	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Syberia (PL)	5,00	2/2003	Cenega Poland	79,90	66,00	13,20	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Na kłopoty Pantera (PL)	4,98	6/2001	CD Projekt	69,90	59,00	11,85	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
The Watchmaker: Zegarmistrz (PL)	4,92	12/2001	Manta	79,90	10,00	2,03	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Głupki z kosmosu (PL)	4,91	7/2001	LEM	29,90	26,99	5,50	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Gry strategiczne										
Fallout Tactics (PL)	5,75	7/2001	CD Projekt	59,90	35,99	6,26	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Original War (PL)	5,66	11/2001	CD Projekt	9,99	brak	3,36	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
The Settlers IV (PL)	5,63	4/2001	CD Projekt	69,90	55,99	9,94	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	5,48	10/2002	CD Projekt	49,90	39,00	7,12	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Age of Mythology	5,38	5/2003	A.P.N. Promise	169,98	139,00	25,84	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry zręcznościowe										
Max Payne (PL)	5,44	10/2001	Play.it!	69,99	65,99	12,13	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Aliens versus Predator 2	5,39	1/2002	Play.it!	99,00	84,00	15,58	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	5,31	11/2003	Play	169,00	144,00	27,12	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Mafia (PL)	5,30	1/2003	Play.it!	69,90	59,90	11,30	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PL)	5,30	12/2001	Cenega Poland	59,00	53,00	10,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry symulacyjne i wyścigowe										
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53	3/2001	CD Projekt	49,90	39,00	7,05	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
TOCA Race Driver (PL)	5,37	6/2003	CD Projekt	99,90	84,00	15,64	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
MechWarrior 4: Vengeance	5,35	5/2001	A.P.N. Promise	158,60	139,00	25,98	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Silent Hunter II (PL)	5,10	4/2002	Play.it!	99,99	62,99	12,35	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Rally Championship Xtreme (PL)	4,88	1/2002	LEM	19,90	19,00	3,89	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry sportowe										
NBA Live 2001	4,86	5/2001	Cenega Poland	59,00	55,99	11,52	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Championship Manager 01/02	4,75	12/2001	Cenega Poland	139,00	109,00	22,95	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
FIFA Football 2003	4,71	1/2003	Cenega Poland	39,90	115,00	24,42	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Tony Hawk's Pro Skater 3	4,55	7/2002	LEM	99,00	brak	24,15	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Championship Manager 4 (PL)	4,42	7/2003	Cenega Poland	139,90	115,00	26,02	Tomsoft	Warszawa	(022) 636 90 24	www.tomsoft.com.pl

NAJNIZSZE CENY WYBRANYCH GIER NAJLEPSZYCH

Tytuł gry	Wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon ¹	Witryna
Battlefield 1942	Cenega Poland	129,90	109,00	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Bloodrayne	Play.it!	99,90	79,90	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Chrome (PL)	Techland	99,00	84,90	Tomsoft	Warszawa	(022) 636 90 24	www.tomsoft.com.pl
Conflict: Desert Storm	LEM	49,00	44,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Delta Force: Helikopter w Ogniu (PL)	Cenega Poland	99,90	84,99	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.pl
Devastation (PL)	LEM	49,00	44,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Downtown Run (PL)	LEM	49,00	44,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Grand Theft Auto III	Play.it!	69,90	59,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 636 90 24	www.tomsoft.com.pl
Grand Theft Auto: Vice City	Cenega Poland	139,90	99,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Hitman 2	Cenega Poland	139,90	109,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 636 90 24	www.wirtus.pl
Iron Storm (PL)	CD Projekt	99,90	59,99	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.pl
James Bond 007: Nightfire	LEM	129,00	95,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Kurka wodna 2 (PL)	Topware Poland	19,95	19,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Cenega Poland	129,00	69,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 636 90 24	www.wirtus.pl
Medal of Honor: Allied Assault	Cenega Poland	129,00	109,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Metal Gear Solid 2	CD Projekt	159,90	124,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
No One Lives Forever	Cenega Poland	79,00	45,99	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.pl
No One Lives Forever 2	Play.it!	79,90	59,90	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Project IGI 2 (PL)	CD Projekt	99,90	79,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 636 90 24	www.wirtus.pl
Red Faction 2	LEM	49,00	44,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Serious Sam 1&2 (PL)	Play.it!	49,90	42,90	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Soldier of Fortune 2	LEM	119,00	101,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Splinter Cell (PL)	Play.it!	79,90	69,90	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Star Wars Jedi Knight 2	LEM	169,00	139,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
The Hulk	Play.it!	99,90	75,90	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Thief 2	Cenega Poland	29,90	27,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Unreal II	CD Projekt	169,90	59,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY WYDAWCE I GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon ¹	Faks ¹	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
A.P.N. Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 654 90 64	(022) 826 40 15	www.promise.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	(022) 519 69 00	(022) 519 69 51	www.cdprojekt.info	Blizzard, 3DO, Codemasters, Disney Int., Infogrames, JooWood, Konami, Paradox, Wanadoo
Cenega Poland	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 868 52 68	(022) 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, Buka, CDV, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, Lego Media, Microids, Monte Cristo, Novalogic, Rage, Russobit-M, Take 2, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 651 73 24	(022) 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Arush Ent., LucasArts, id Software, In Utero, SCI, TLC, THQ, Team 17, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 666 19 66	(022) 666 19 77	www.lemon-interactive.pl	Epic Interactive, Fishtank Interactive oraz własne produkty
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	(017) 856 99 12	(017) 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4	(022) 332 34 50	(022) 332 34 60	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 663 93 90	(022) 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Play.it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 811 91 80	(033) 812 31 41	www.play-it.pl	Sierra Entertainment, SSI, Ubi Soft
PLAY.com.pl	01-652 Warszawa, ul. Potocka 14 paw. 3	(022) 832 54 30	(022) 833 39 61	www.play.com.pl	IncaGold oraz własne produkty
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 737 27 46	(062) 737 27 49	www.techland.com.pl	Inner Loop Studios, Emme Interactive oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 813 03 16	(033) 813 03 04	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

¹ Sposób wyliczenia: cena atrakcyjna/ocena jakości² The Settlers IV wraz z dodatkowymi misjami³ Podczas wybierania numeru międzymiastowego pomiędzy 0 a kodem miejscowości umieszczamy prefiks



Redakcja odpowiada

W tej rubryce wyjaśniamy Wasze wątpliwości i rozwiązujemy różne problemy, jakie sprawiają Wam gry i sprzęt. Dla **GRY** żaden temat nie jest za trudny. Piszcie – czekamy na listy!



Znacznie łatwiej ustalić, dlaczego nie lata prawdziwy helikopter

✉ Powieszona rozrywka

Zainstalowałem gry z waszych płyt: *M-Alien Paranoia* (GRY 5/2003) oraz *Search & Rescue 3* (GRY 8/2003). Niestety w obydwu wypadkach przy końcu ładowania gra się zawiesza. Komputer nie reaguje na żadne polecenia (nawet na kombinację klawiszy **Ctrl** **Alt** **Del**). Muszę go restartować. Podaję konfigurację mojego komputera: procesor

Celeron 933, 64 MB RAM, karta graficzna NVIDIA RIVA TNT2, System operacyjny Windows 98.

DJDaro

Skoro nie masz problemów z instalacją gier, płyty nie mają uszkodzeń fizycznych. Zainstaluj najnowsze sterowniki do karty graficznej oraz najnowszą wersję DirectX-a. Jeśli to nie pomoże, zainstaluj gry na innym komputerze. Jeśli się uruchomią, zainstaluj od nowa system.

✉ Niesprawny plik

Po sformatowaniu dysku twardego nie chodzą mi wasze tajne kody i tester konfiguracji. Przedtem wszystko działało. Sprawdziłem też na waszych starszych płytach i błąd jest ten sam. Pojawia się napis „Plik Tipsy.EXE jest połączony z brakującym eksportem OLEAUT32.DLL:VarNot”, a potem „H:\cd\tipsy.exe.

Urządzenie podłączone do komputera nie działa.” Bardzo liczę na waszą pomoc w tej sprawie.

J@ro 12

Powodem jest uszkodzenie lub brak pliku oleaut32.dll, który powinien być w folderze C:\Windows\System. Możliwe też, że plik ten jest w niewłaściwej wersji. Lekarstwem jest powtórna instalacja systemu.

✉ Nieprzystający element

Mam problem z dżojstikiem. Podłączyłem go do komputera i chciałem go skonfigurować, lecz nie mogłem, ponieważ pojawił się napis „Dżojstik nie podłączony do komputera”. Próbowałem już wszystkiego i nic. Mój komputer to Pentium 120, 32 MB RAM, Cirrus Logic 1 MB, Sound Blaster 16 PRO.

W przyszłym miesiącu kupuję sobie nowy komputer i chciałbym, żeby płynnie na nim chodziły takie gry, jak *GTA III*, *Mafia*, *Hitman 2*, *Enter the Matrix*. Jaką powinien mieć konfigurację?

Dawid

Jeśli dżojstik jest nowy, to Twój komputer jest prawdopodobnie za stary, by go prawidłowo rozpoznać. Sprawdź w ustawieniach karty dźwiękowej, czy

złącze Game Port jest aktywne. W instrukcji karty znajdziesz zworkę, która włącza port. Gry, które wymieniałeś, mają wysokie wymagania sprzętowe. Powinien do nich jednak wystarczyć Athlon XP 2000+, karta graficzna na układzie ATI Radeon 9100, 512 MB RAM i co najmniej 60-gigabajtowy dysk twardy. Resztę elementów dobierz wedle uznania.



Niobe i Ghost wiedzieli, jak zabezpieczyć się przed atakami strażników i piratów

GRUNT TO SPRAWNA ADMINISTRACJA

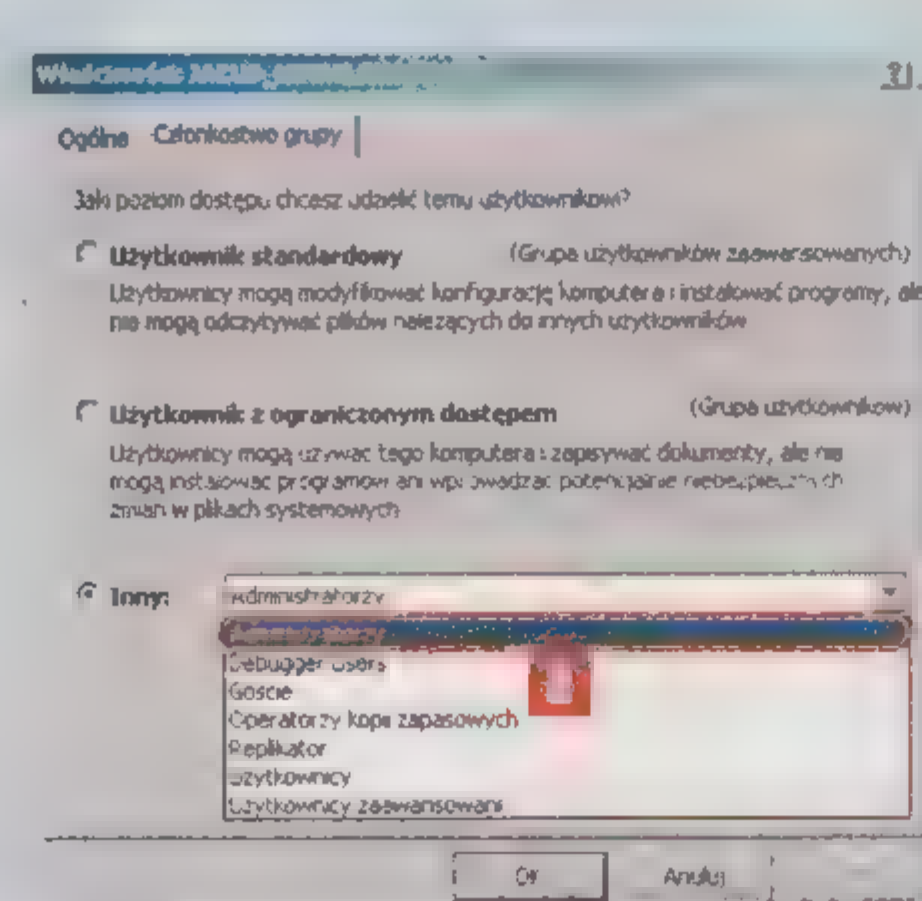
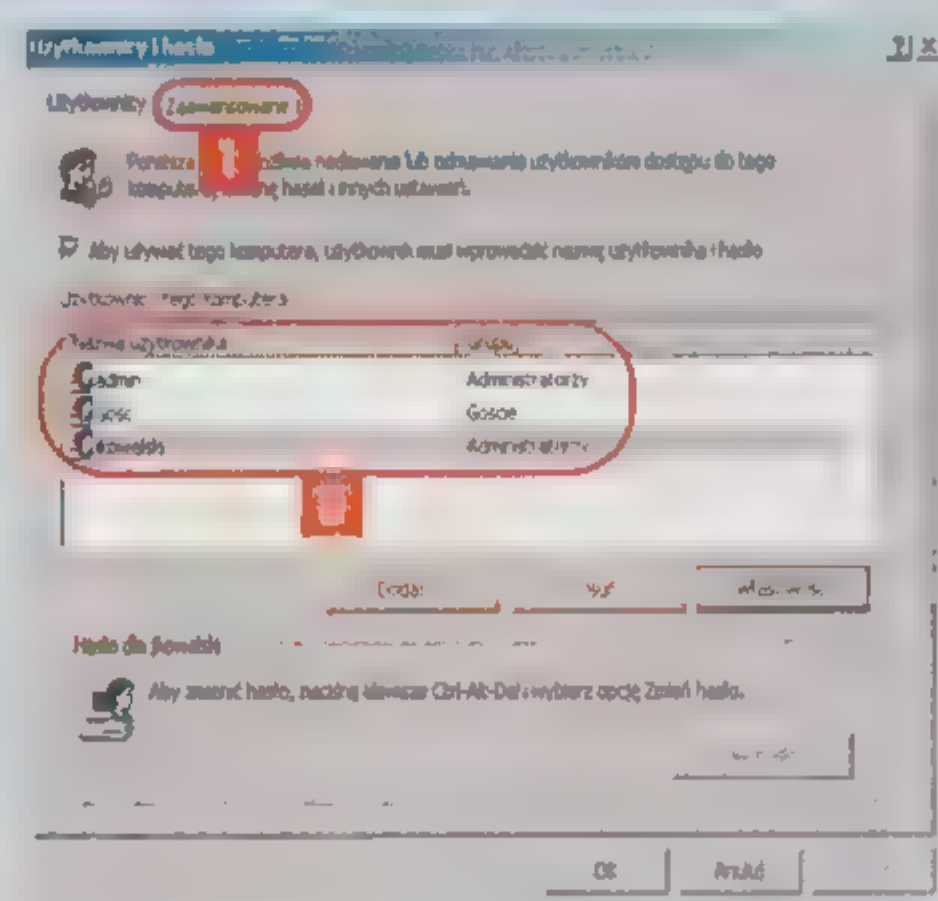
✉ Za mało praw

Nie mogę wczytać na mój pulpit tapet zamieszczanych na waszych płytach. Kiedy klikam na obrazki, nic się nie dzieje. Próbuję aktywować tapetę poprzez Właściwości: Ekran, lecz zainstalowana w ten sposób tapeta okazuje się niebieskim tłem. Mój komputer: Athlon 1700 XP, 256 MB RAM, GeForce4 MX-440 64 MB i Windows 2000 Professional.

Komputeromaniak

Najprawdopodobniej kłopot wynika z tego, że Twoje konto nie ma praw administratora. Jako zwykły użytkownik nie możesz modyfikować wyglądu pulpitu. Jeśli chcesz to zrobić, wybierasz z Panelu sterowania okno Użytkownicy i konta, wskazujesz na nim swoje konto i wybierasz jego opcje Zaawansowane. W opcji zarządzania kontami wybierasz funkcję administratora i zatwierdzasz wybór. Od tego momentu zmieniasz wszystko.

Windows 2000 jest systemem profesjonalnym, więc każdy użytkownik ma ściśle określone prawa. Dzięki temu łatwiej utrzymać porządek w ustawieniach



Użytkownicy są podzieleni na grupy i każdej przysługują inne prawa. Najwyżej w hierarchii stoi administrator, który ma pełne uprawnienia i decyduje o prawach innych

✉ Piraci w Matriksie

Mam problem z grą *Enter the Matrix*. Gdy chcę, żeby doczytać jedną z planet, gra się automatycznie wyłącza. Konfiguracja mojego komputera to procesor Celeron 1700 MHz, 512 MB RAM, GeForce2 MX400, Windows XP Professional i najnowsze sterowniki do gier. Dlaczego nie mogę dokończyć tej gry?

Piotr

Mamy dla Ciebie smutną wiadomość. Taki efekt spotykany jest tylko w pirackich wersjach gry. Jeśli zatem chcesz poznać przygody Niobe i Ghosta oraz zobaczyć uzupełnienie fabuły filmu *Matrix: Reaktywacja*, już wkrótce nadarzy się znakomita sposobność. CD Projekt po długim namyśle zdecydował się

jednak wydać grę w Polsce, w tak zwanej wersji kinowej: przetłumaczone zostaną tylko napisy. Premiera jest planowana na 6 listopada. Na szczęście pogłoski o bardzo wysokiej cenie się nie potwierdziły. Gra będzie wydana na czterech płytach CD i ma kosztować 99,90 złotych.

NIEZGODZES

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
w piątki od 12 do 17
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
e-mail: gry@komputerswiat.pl
www: www.ksgr.pl

Polanie II



Młody Książę Mirko uwolniony przez wiernych przyjaciół z pozawymiarowej pustki powraca aby odzyskać tron.

Jednak jego droga poprowadzi go dalej poprzez zmagania o rękę pięknej Milavy, aż do ostatecznego starcia z potężnym smokiem.

Cechy gry:

- wciągająca fabuła tocząca się poprzez 4 kampanie
- unikalne połączenie przygody i strategii
- tworzenie i rozwój bohaterów
- proste sterowanie
- gra dla gracza w każdym wieku
- jedyna na świecie ekonomia oparta na mleku
- możliwość gry w sieci i poprzez Internet
- wspaniała trójwymiarowa grafika
- zielone lasy i mroczne lochy
- 4 pory roku, cykl dnia i nocy
- nastrojowa ścieżka muzyczna
- krowy, krowy i jeszcze raz krowy :)

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG

**W sprzedaży już 15 września
za 79 zł**

TopWare
INTERACTIVE

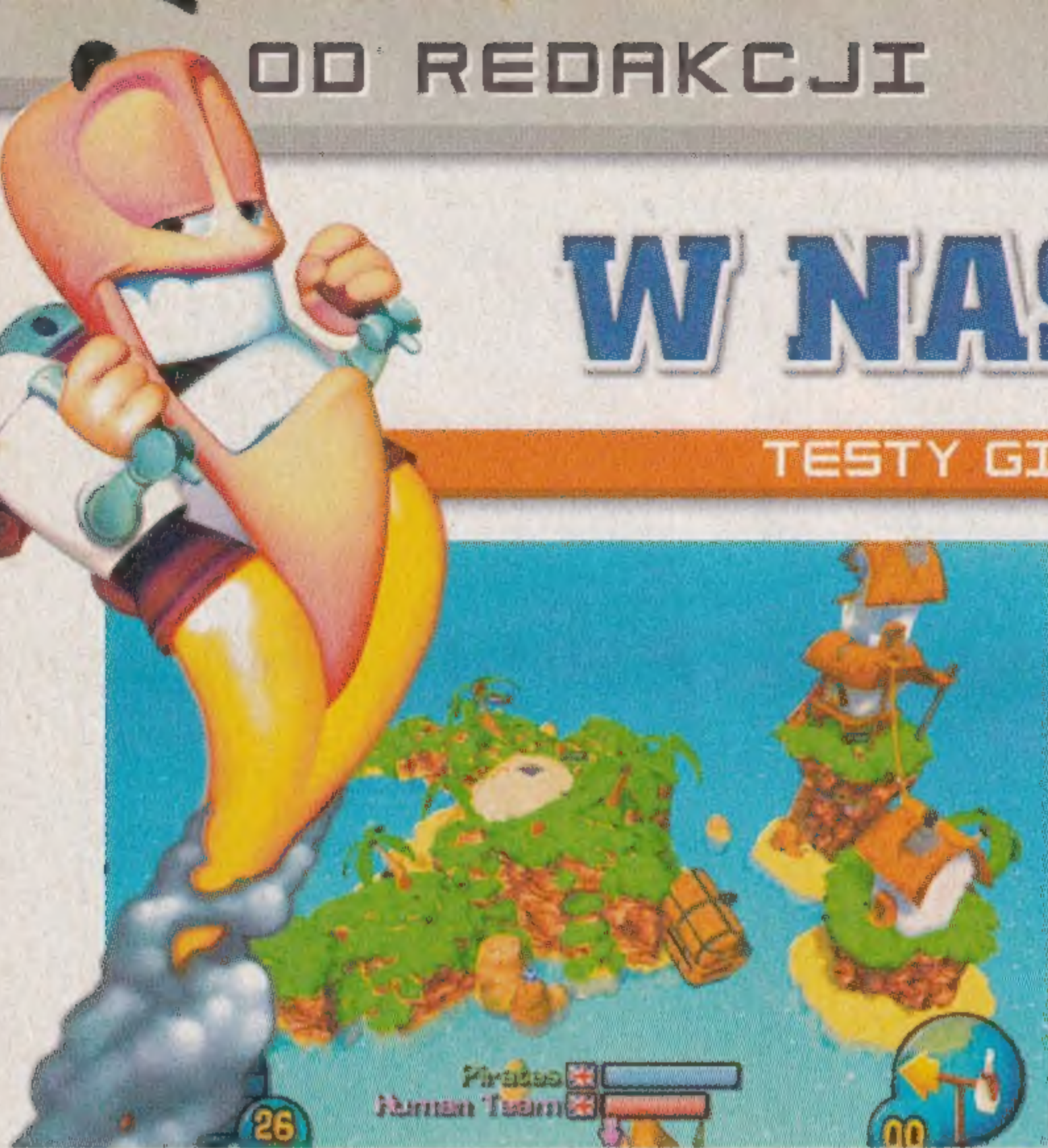


(c) 2002 Zuxxez Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce Topware Poland Sp. z o.o.

Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

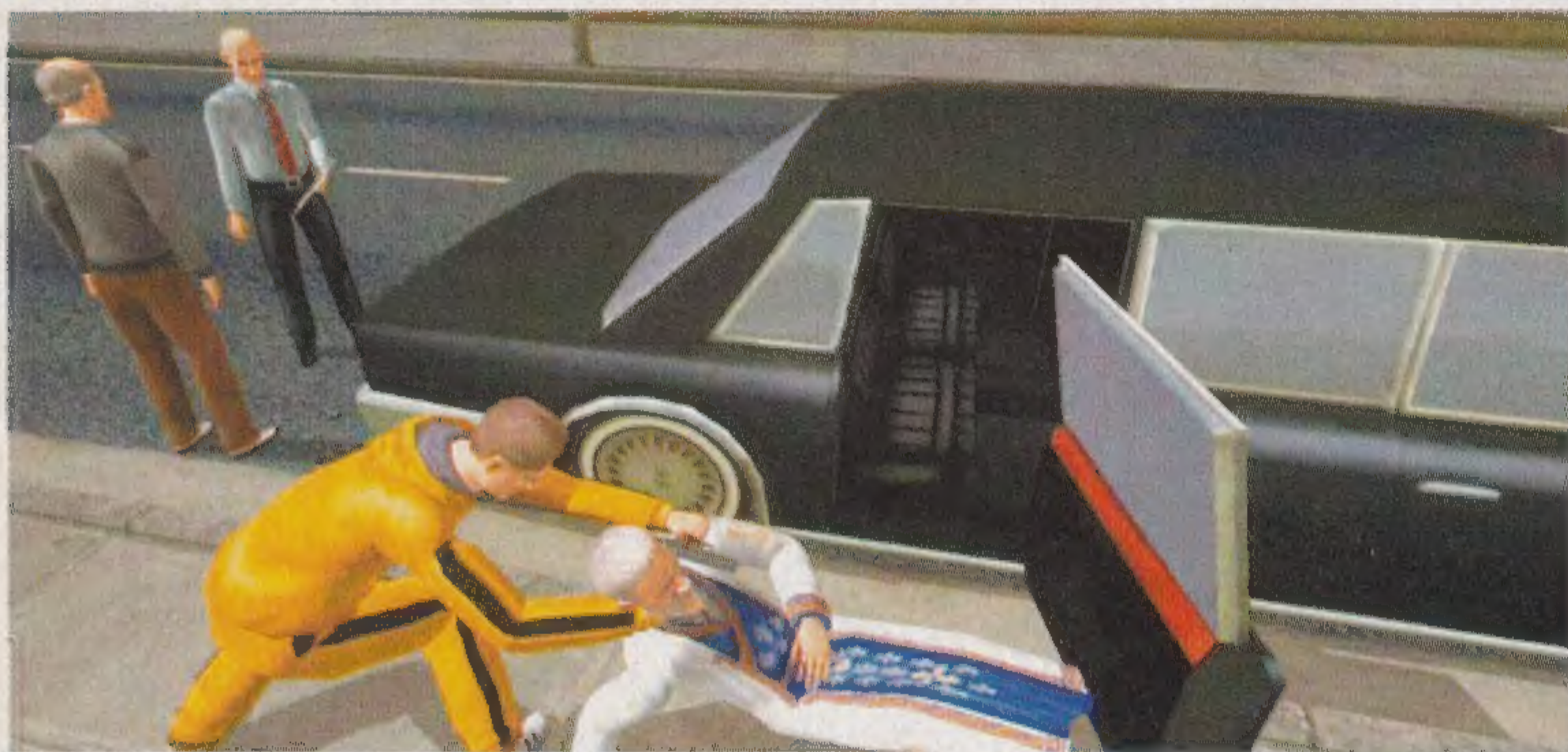
W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER



Worms 3D

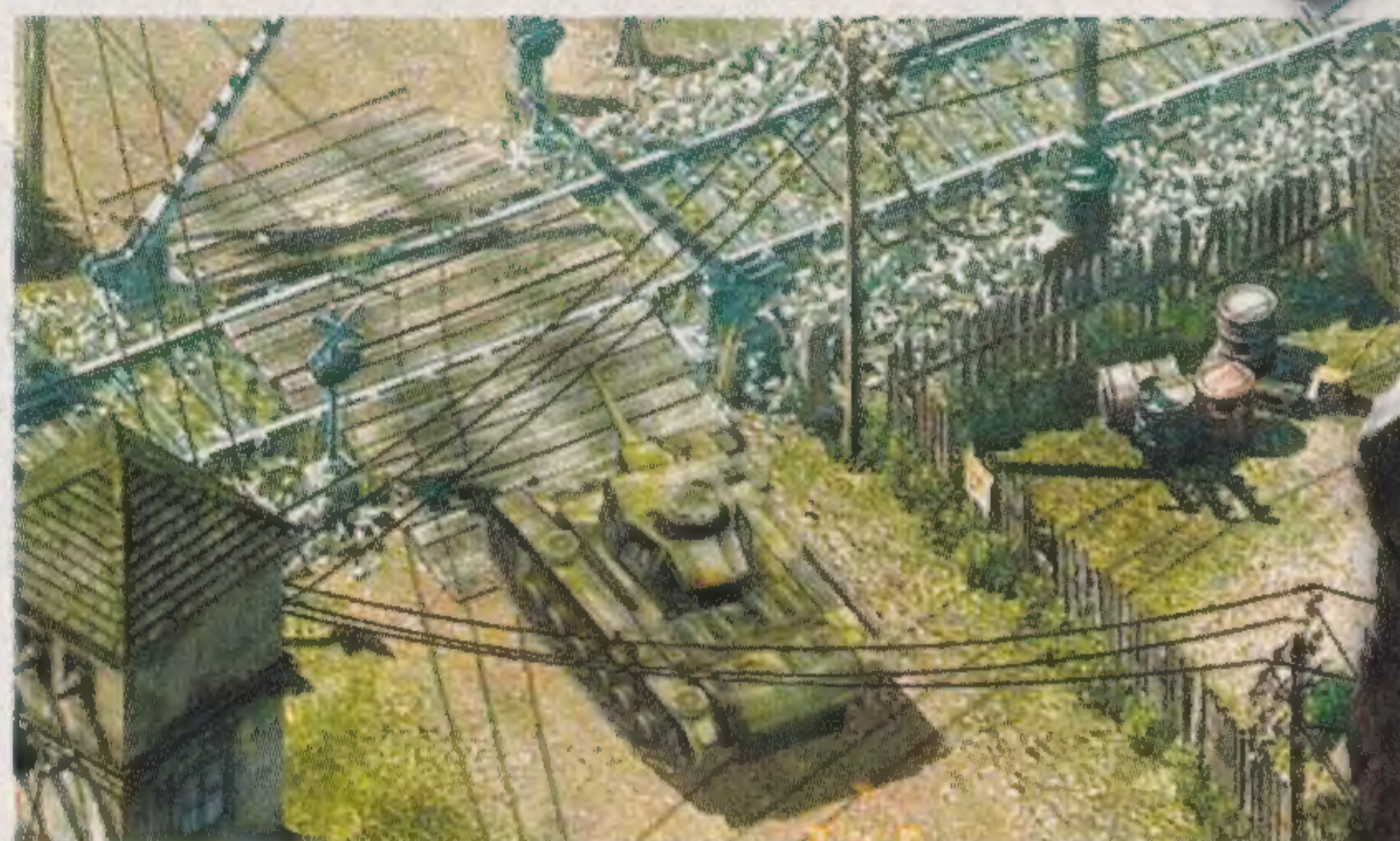
Pokrętne myśli o zemście nawiedziły nowe klany dżdżownic. Eksterminacja przeciwników ma się odbywać na lądzie, bo robaki nadal nie umieją pływać. Sprawdzimy, czy dżdżownice, które nabrały ciała i mają teraz po trzy wymiary, walczą tak zaciekle jak ich płascy przodkowie.



Republika: Rewolucja

Redaktorzy **GIER** sprawdzają, czy walka o władzę w postsowieckiej republice Nowosyberii to jeszcze większe bagno niż walka o władzę w polskiej polityce.

ŚCIĄGAWKI



Commandos 3

Idąc śladami sześciu komandosów, przemierzmy ogarniętą drugą wojną światową Europę. Pokażemy, kogo należy zabić, a kogo oszczędzić i jak poruszać się po gęstych od hitlerowców mapach, aby jak najszybciej wykonać powierzone zadania.



Kurka wodna 3

Bez jaj! – zaprotestował pan Franek. – Po naszym trupie! – zagdakał drób. Pisząc jak kura pazurem, zdradzimy sekretne miejsca, w które należy trafiać, by ze statystycznego kuraka wyskubać jak najwięcej punktów.

Takiego pistoletu będziemy używać bardzo rzadko

SZUKAJ W KIOSKACH JUŻ OD 5 LISTOPADA

LEKSYKON GIER

Odświeżanie ekranu

Obraz na monitorze powstaje na wewnętrznej stronie ekranu pokrytej materiałem, który świeci pod wpływem prądu elektrycznego. By obraz mógł szybko się zmieniać, materiał musi szybko gasnąć, gdy prąd przestaje płynąć. Wtedy ponowne przyłożenie prądu wyświetla kolejną klatkę animacji. Czynność tę nazywamy odświeżeniem ekranu, a szybkość jej wykonywania – częstotliwością odświeżania.

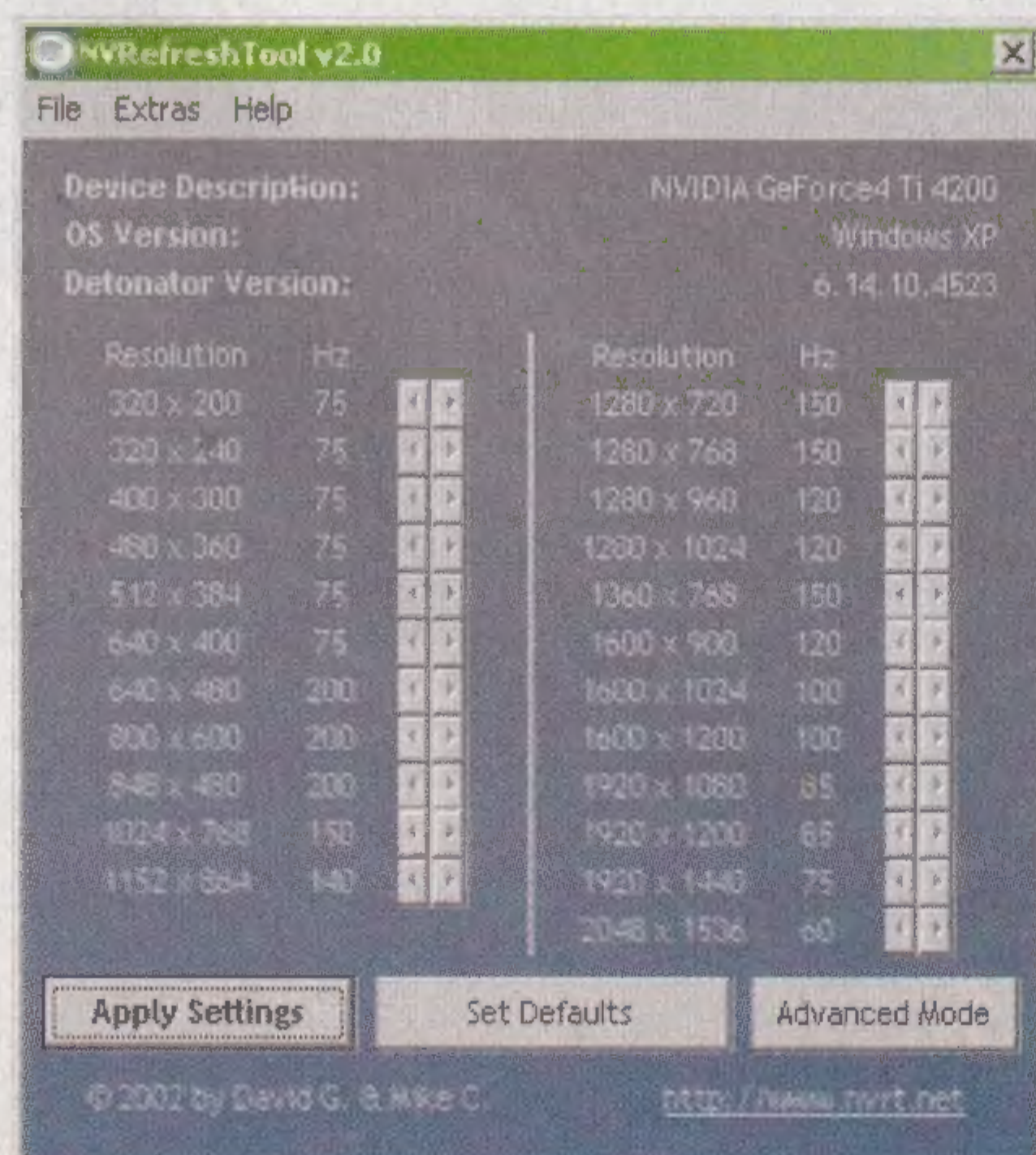
Materiały używane w telewizorach i w monitorach ciekłokrystalicznych zapalają się i gasną powoli. Z tego powodu trudno pokazać na nich szybkie animacje, bo zanim obraz z poprzedniej klatki zdąży zgasnąć, zapala się następny i kolejne klatki zlewają się ze sobą. Co prawda dzięki temu obraz wydaje się płynniejszy i do stworzenia złudzenia ruchu wystarcza mniej klatek. To właśnie dlatego filmy mają tylko 25 klatek animacji na sekundę, zaś telewizor odświeża ekran

50 razy w ciągu sekundy, wyświetlając po pół klatki.

Bezładność tradycyjnych monitorów jest dużo mniejsza. Dzięki temu ruch jest pokazywany dokładniej, ale by obraz stał się płynny, potrzeba większej liczby klatek. Niestety pojawia się też szkodliwy efekt uboczny – migotanie obrazu. Utrudnia ono używanie monitora i męczy wzrok. Unikamy

go, odświeżając ekran z częstotliwością przynajmniej 85 Hz.

Częstotliwość odświeżania to nie to samo co liczba klatek animacji pokazywanych przez grę. Pierwsza liczba oznacza, ile razy monitor pobiera z karty graficznej informacje, jaki obraz należy wyświetlić. Druga liczba określa, ile razy program gry wysyła informację o nowej klatce animacji do karty.



Częstotliwość odświeżania ustawiamy w systemowych opcjach wyświetlania lub specjalnym programem. Ten drugi bywa konieczny w systemie Windows XP, w którym częstotliwość odświeżania ekranu jest obniżana do 60 Hz

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny:

Aleksy Uchański

Zastępca redaktora naczelnego:

Wojciech Setlak

Redaktor prowadzący:

Jakub Kowalski

Redaktorzy graficzni:

Marcin Perłowski

Jacek Tukendorf

Redaktor merytoryczny:

Dariusz J. Michalski

Korekta:

Maria Lipszyc

Redaktorzy płyty CD:

Marek Bartosiewicz

Romuald Wawrzyniak

Piotr Wojtania

Zespół:

Wiktor Cegła

Paweł Chmielowiec

Michał Nowakowski

Mateusz Ożyński

Jacek Wesołowski

Tadeusz Zieliński

Redaktor techniczny:

Maciej Kunda

Adres redakcji:

Komputer ŚWIAT GRY

Axel Springer Polska Sp. z o.o.

02-222 Warszawa

Aleje Jerozolimskie 181

Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13

w piątki od 12 do 17

Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

E-mail: gry@komputerswiat.pl

WWW: www.ksgry.pl

Listy do redakcji prosimy

kierować pod adresem

redakcji, pod redakcyjny

e-mail lub numer faksu

Egzemplarze archiwalne:

tel. (0 prefiks 22) 608 40 02

Dział Prenumeraty:

Łukasz Szmigrodzki

tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca:

Axel Springer Polska Sp. z o.o.

członek Izby Wydawców Prasy

oraz Związku Kontroli

Dystrybucji Prasy

Adres: 02-222 Warszawa

Al. Jerozolimskie 181

Ochota Office Park,

recepja tel. 608 40 00,

sekretariat Prezesa

tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:

Wiesław Podkański

Dyrektor Generalny:

Florian Fels

Dyrektor Wydawniczy:

Marcin Przasnyski

Dział Reklamy:

Piotr Roszczyk

Cezary Żelazowski

tel. 608 41 15/18

Dział Public Relations:

Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02

Aneta Pacuska tel. 608 41 79

Natalia Zakrzewska tel. 608 44 85

Dział Promocji:

Agnieszka Kamola tel. 608 40 66

Dariusz Kołtko tel. 608 42 63

Sponsoring:

Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76

Blanka Muraszew tel. 608 40 88

Dział Kolportażu:

Janusz Snarski tel. 608 40 10

Produkcja:

Elżbieta Garnarczyk tel. 608 41 44

Księgowość:

Janusz Bąk tel. 608 40 30

Druk: RR Donnelley Europe

Kraków tel. (012) 652 61 00

Zabroniona jest bezumowna

sprzedaż czasopisma po cenie

niższej od ceny detalicznej ustalonej

przez wydawcę. Sprzedaż numerów

aktualnych i archiwalnych po innej

cenie jest nielegalna i grozi

odpowiedzialnością karną

Prenumerata przez internet

(cały świat): www.ruch.pol.pl

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON

2 Unlimited, Get Ready - K779238F69
50 Cent, 21 Questions - K887625F69
Afric Simone, Ramaya - K671784F69
Alcazar, Sexual Guarantee - K740300F69
Alice Deejay, Better off Alone - K781967F69
Alizee, Jen ai marre - K834270F69
Avril Lavigne, Complicated - K740337F69
Avril Lavigne, I'm With You - K837660F69
Bajm, Myśli i słowa - K884273F69
Beyonce & Jay Z, Crazy In Love - K887626F69
Big Cyc, Dres - K884273F69
Big Cyc, Swiat według Klepskich - K659874F69
Blue Cafe, Do nieba - K834238F69
Bornfunk MC's, Freestyler - K671713F69
Brainstorm, Maybe - K671748F69

B. Rhymes, M.Carey, I Know What... - K887627F69
Coolio, Gangsta's Paradise - K664800F69
Craig David, Sting, Rise and Fall - K834842F69
Cypress Hill, Rock Superstar - K834837F69
DJ Bobo, Chihuahua - K884271F69
Eminem, Without Me - K664820F69
Evanescence, Bring Me To Life - K887631F69
Film: Beverly Hills Cop - K740347F69
Film: Eye of the tiger - K834273F69
Film: Jak rozptałem II wojnę - K849134F69
Film: Killer - K663475F69
Film: Mission Impossible - K752942F69
Film: Pink Panther - K657679F69
G. Fleszar, Kto Panem Kto Sluga - K849153F69
Garou, Gitan - K671715F69

George Michael, Wake me up - K795716F69
Hymn ZSRR - K664815F69
In-Grid, In Tango - K834239F69
K. Krawczyk, Chciałem być - K849103F69
K. Krawczyk, Jestem sobą - K904049F69
Kate Bush, Babooska - K716591F69
Kate Ryan, Libertine - K834273F69
Kazik Staszewski, 12 groszy - K659876F69
Kelly Osbourne, Papa Don't Preach - K765518F69
Kreskówka, Shrek - K834268F69
Kreskówka: Gurnie - K749615F69
Kreskówka: Koziołek Matołek - K657646F69
Kylie Minogue, I should be so lucky - K716592F69
Linkin Park, Somewhere I Belong - K795609F69
Loona, Bailando - K716569F69

Master Blaster, Hypnotic Tango - K795309F69
Members of Mayday, 10 in 01 - K903995F69
Members of Mayday, Sonic Empire - K837582F69
Metallica, Enter Sandman - K795218F69
Metallica, St. Anger - K887638F69
Norah Jones, Don't Know Why - K800454F69
Panjabi MC, Mundian To Bach Ke - K807909F69
Scooter, The Night - K878674F69
Scooter, Weekend - K849798F69
Sean Paul, Get Busy - K887641F69
Snap, Rhythm is a dancer - K841065F69
Szymon Wydra, Teraz Wiem - K867578F69
Tatu, Ya soshla s uma - K671829F69
Tomcraft, Loneliness - K904075F69
Xzibit, X - K765607F69

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ, "K", NP. **K808452F69**
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. **AP808452F69**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:K808452F69**).

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać dzwonek.

DZWONKI NR 7228

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO

2 Pac, California Love - T636376F69
2 Unlimited, No Limits - T55184F69
50 Cent, In Da Club - T852114F69
Aaliyah, Miss You - T822814F69
Afroman, Because I got high - T659772F69
Avril Lavigne, I'm with You - T852094F69
Bajm, Biała armia - T912447F69
Big Cyc, Swiat według Klepskich - T591277F69
Blue Cafe, Do nieba - T912590F69
Bornfunk MC's, Freestyler - T523506F69
Bonnie Tylor, I need a hero - T912476F69
Borysewicz & Kukiz, Bo tutaj jest ... - T822808F69
Brainstorm, Maybe - T583974F69
Coolio, Gangsta's Paradise - T550001F69
Craig David & Sting, Rise & Fall - T912570F69

Craig David, Seven Days - T665834F69
Cypress Hill, Rock Superstar - T912527F69
DJ Bobo, Chihuahua - T843369F69
Elektryczne Gitary, Człowiek z liściem - T912493F69
Eminem, 8 Mile - T723704F69
Eminem, Lose Yourself - T723710F69
Eminem, Stan - T395194F69
Eminem, The Real Slim Shady - T471629F69
Eminem, The Way I Am - T52532F69
Eminem, Without Me - T613894F69
Film: Adams Family - T362931F69
Film: Beverly Hills Cop - T653933F69
Film: Desperado: T591282F69
Film: Killer - T595444F69
Film: Mission Impossible - T668068F69

Film: Pulp Fiction - T480355F69
Film: Shrek - T582747F69
Film: Terminator - T582744F69
Hymn ZSRR - T436557F69
In-Grid, In Tango - T834992F69
Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T847185F69
K. Krawczyk, Chciałem być - T912451F69
Kate Ryan, Libertine - T847198F69
Kelly Rowland, Dilemma - T678920F69
Kreskówka: Koziołek Matołek - T10431F69
Kreskówka: Sasiadzi - T820735F69
Kylie Minogue, In Your Eyes - T636722F69
Lady Pank, Zawsze tam gdzie ty - T34640F69
Linkin Park, A place for my head - T563843F69
Linkin Park, Crawlin - T649528F69

Linkin Park, Somewhere I Belong - T912524F69
Master Blaster, Hypnotic Tango - T912558F69
Members of Mayday, Sonic Empire - T912512F69
Metallica, Whiskey in the Jar - T397660F69
Peja, Glucha noc - T705082F69
Puff Daddy, I'll be missing You - T558414F69
Reamonn, Supergirl - T670381F69
Red Hot Chili... By the Way - T628663F69
Red Hot Chili... Californication - T559047F69
Rotary, Na jednej z dzikich plaż - T912521F69
Serial: Cztery pancerni i pies - T919F69
Simply Red, Sunrise - T912564F69
Suzanne Vega, My Name Is Luca - T670353F69
The Corrs, Breathless - T404734F69
Vanessa Paradis, Joe le Taxi - T603618F69

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ, "T", NP. **T852094F69**
MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI852094F69**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T852094F69**).

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać dzwonek.

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVND" NP. JVND64F69
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNA" NP. JVNA10F69
NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNE" NP. JVNE64F69
NOKIA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNB" NP. JVNB64F69
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNS" NP. JVNS64F69
SIEMENS COLOR: (S55, SL55, M55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVSC" NP. JVSC67F69
SIEMENS MONO: (M50, T50, C55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVSM" NP. JVSM67F69

UWAGA!!!
MOTOROLA 722i MA WYŁĄCZONY ODBIÓR ZAKŁADEK SIECIOWYCH. ABY POBRAĆ GRĘ TRZEBA TO NAJPIERW WŁĄCZYĆ. JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA NIE DOJDZIE! (WIADOMOŚCI/WIAD. PRZEGLĄDARKI/USTAWIENIA/USŁUGA/ZMIEN/ODBIÓR WSZYSTKICH)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ **NUMER GRY Z ODPOWIEDNIMI LITERAMI**. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JVNE56F69**).

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!

Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz takie połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.

PLASMA INFERNO
Numer gry: **68F69**
Gra dostępna na telefonach:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SIEMENS MONO

KUNG FU
Numer gry: **67F69**
Gra dostępna na telefonach:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SIEMENS MONO

S.W.A.T. SNIPER
Numer gry: **63F69**
Gra dostępna na telefonach:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 60
SIEMENS SERIA S

JUNGLE COMMANDO
Numer gry: **64F69**
Gra dostępna na telefonach:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 60
NOKIA SERIA 60

Infernal Gate
Numer gry: **66F69**
Gra dostępna na telefonach:
NOKIA SERIA 60

KOLOROWE TAPETY NR 7928

MOTOROLA SERIA 3xx: (c350): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGMS" NP. **BGMS776000F69**
ALCATEL: (OT 535): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGA" NP. **BGA776000F69**
SONY ERICSSON: (T681,T300): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSE" NP. **BGSE8776000F69**
SIEMENS: (S55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSI" NP. **BGSI776000F69**
SAGEM MY X-5: PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSG" NP. **BGSG776000F69**
SAGEM MY X-6: PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSM" NP. **BGSM776000F69**
MTSUBISHI: (TRIUM ECLIPSE): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGMI" NP. **BGMI776000F69**
SAMSUNG: (C100): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSA" NP. **BGSA776000F69**

NOKIA SERIA 30: (3510i,8910i,3530,3560): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGNA" NP. **BGNA776000F69**
NOKIA SERIA 40: (7210,6610,6800,7250,6100,5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGNB" NP. **BGNB776000F69**
NOKIA SERIA 60: (7650,3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGNC" NP. **BGNC776000F69**
MOTOROLA SERIA 7xx: (T720,T722): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGMT" NP. **BGMT776000F69**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY Z ODPOWIEDNIM KODEM. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BGNA776000F69**). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON

A912770F69 A878520F69 A878492F69 A830561F69 A806680F69 A683234F69 A680377F69 A670602F69 A658395F69 A658394F69 A641313F69

A877334F69 A629819F69 A620992F69 A612908F69 A612881F69

ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111F69**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "IP", NP. **IP651111F69**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111F69**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A651111F69**).

ETHERLORDS II

ZA 29.99!

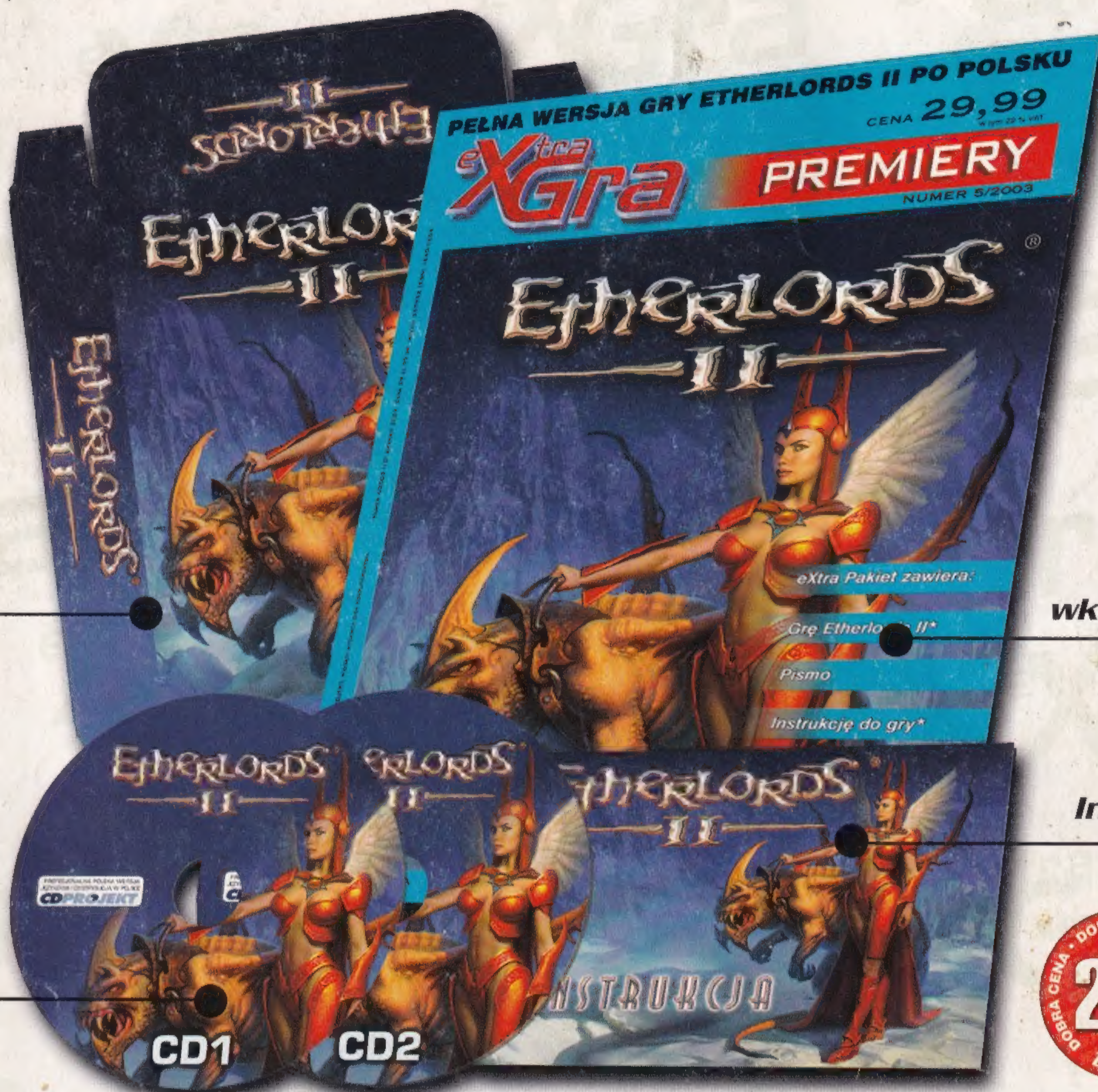
W sprzedaży od 15 października!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
wkładkami do płyt

2 płyty CD
z grą

Instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Niezwykła saga trwa. Etherlords II przeniesie Cię do Świata Eteru, w nowe obszary fantastycznych możliwości. Poprowadź swojego bohatera ku niezapomnianym przygodom w pięknej i zarazem groźnej krainie, by rozwikłać ostateczną tajemnicę. W tej grze masz możliwość rozgrywania magicznych pojedynków toczonych w pięknym, trójwymiarowym otoczeniu połączonych z fabularnymi elementami gier RPG. Nowe stworzenia i zaklęcia zapewniają tysiące możliwości taktycznych. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

**JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY
Z GRĄ THE SETTLERS III WRAZ Z WSZYSTKIMI DODATKAMI!**



THE
SETTLERS
III



THE
SETTLERS
III
NOWE
MISJE

THE
SETTLERS
III
MISJA
AMAZONEK